

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-155061

(P2001-155061A)

(43) 公開日 平成13年6月8日 (2001.6.8)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データコード* (参考)
G 0 6 F 17/60		G 0 7 C 15/00	A 3 E 0 3 8
	19/00	G 0 6 F 15/21	3 3 0 5 B 0 4 9
G 0 7 C 15/00		15/28	

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願平11-333522

(22) 出願日 平成11年11月24日 (1999. 11. 24)

(71) 出願人 599165289

株式会社ウィナーズナイン

大阪府堺市戎島町4丁45番地の1 堺駅前
ポルトスセンタービル

(72) 発明者 杉野 公彦

大阪府堺市戎島町4丁45番地の1 堺駅前
ポルトスセンタービル 株式会社ラウンド
ワン内

(74) 代理人 100106851

弁理士 野村 泰久

Fターム(参考) 3E038 FA10 GA02 LA04

5B049 AA06 BB36 BB40 CC01 EE01

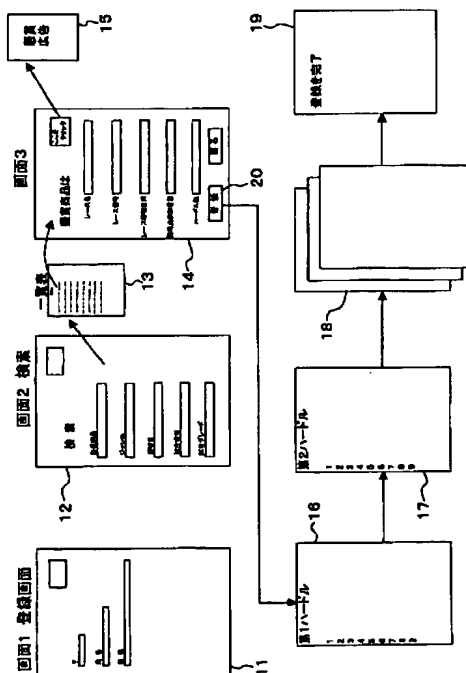
EE05 FF01 FF09 GG02 GG09

(54) 【発明の名称】 広告のための懸賞システム

(57) 【要約】

【課題】 この発明は、インターネット上の広告において、ユーザーに積極的に広告ページを見に行かせるように、参加型のゲームを提示し、広告効果を増大することを目的とする。また、広告費用とか懸賞賞品の種類・額等を広告を見に来た人の数に応じて自動的に変え、広告効果に応じて合理的な費用設定ができるようなシステムを提供することを目的とする。

【解決手段】 この発明の広告のための懸賞システムは、ウェブ上に将来に結果が判明するゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供すると共に、該参加者の数によって広告主の広告費用及び懸賞の総額を自動的に算定する。前記ゲームが、設問に対する複数の回答の選択肢からなり、ゲーム勝者から抽選により最終的な懸賞の当選者を決定する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ウェブ上に将来に結果が判明するゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供すると共に、該参加者の数によって広告効果を算定することを特徴とする広告のための懸賞システム。

【請求項2】 前記参加者の数によって広告主の広告費用及び懸賞の総額を自動的に算定することを特徴とする前記請求項1記載の広告のための懸賞システム。

【請求項3】 前記将来に結果が判明するゲームが、設問に対する複数の回答の選択枝からなることを特徴とする前記請求項1記載の広告のための懸賞システム。

【請求項4】 前記選択枝の数が9であることを特徴とする前記請求項3記載の広告のための懸賞システム。

【請求項5】 前記設問（ハードル）の数が前記ゲーム参加者の数に応じて自動的に調整され、最終的な勝者の数を所定人数以下とすることを特徴とする前記請求項3記載の広告のための懸賞システム。

【請求項6】 前記最終的勝者から抽選により最終的な懸賞の当選者を決定することを特徴とする前記請求項5記載の広告のための懸賞システム。

【請求項7】 ウェブ上に将来に結果が判明する複数のゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供する懸賞システムにおいて、参加者の過去の履歴DBを有し、参加者個人の過去の成績表を表示することを特徴とする広告のための懸賞システム。

【請求項8】 ウェブ上に将来に結果が判明する複数のゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供する懸賞システムにおいて、参加者の過去の履歴DBを有し、各参加者の過去の成績に基づく正解率順位表を表示し、所定期間内の上記正解率順位により賞品を提供することを特徴とする広告のための懸賞システム。

【請求項9】 ウェブ上に将来に結果が判明する複数のゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供する懸賞システムにおいて、参加者の過去の履歴DBを有し、各参加者の過去の成績に基づくハードルクリア順位表を表示し、所定期間内の上記ハードルクリア順位により賞品を提供することを特徴とする広告のための懸賞システム。

【請求項10】 前記参加者の数によって広告主の広告費用及び懸賞の総額を自動的に算定することを特徴とする前記請求項7～9の内、いずれか1項記載の広告のための懸賞システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネット上で広告・販売促進のため懸賞ゲームを運営させる管理システムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来、広告のためインターネット上に懸賞募集をすることは知られている。インターネット広告には（1）看板広告（バナー）と（2）クリックして中を見に行く方式（ダブル・クリック方式）の2種類がある。

【0003】しかし、企業はなるべく多くの人に広告を見て欲しいというニーズに対して、一般の消費者は必ずしも積極的に広告を見に行く気持ちは薄く、このため広告を積極的にアクセスさせるための動機付けとして懸賞を提示する広告が存在する。

【0004】ウェブ上の懸賞広告には、（1）単にアドレスを提示して、単純に抽選により賞品を与える「はがき応募型」や、（2）アンケートに答える人全員に記念品を与えたり、あるいはその中からさらに抽選で高額景品を出したりするものが多い。

【0005】しかし、賞品を貰えるのは抽選による運任せであり、積極的な参加意識がなくただ幸運を期待して応募するだけであり、その分広告を見る時間も少なく、広告効果も低いという欠点がある。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】この発明は、インターネット上の広告において、ユーザーに積極的に広告ページを見に行かせるような参加型のゲームを提示し、広告効果を増大することを目的とする。

【0007】また従来、事前設定で定められていた、広告費用とか懸賞賞品の種類・額等を広告を見に来た人の数に応じて自動的に変え、広告効果に応じて合理的な費用設定ができるようなシステムを提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】この発明の広告のための懸賞システムは、企業が一般消費者に対してインターネットを介して企業広告（商品広告）を実施する際、より多くの一般消費者にその広告を見てみたいと思わせるためのシステムであって、予め登録した人がパソコンや携帯電話等のWEBアクセス機能付き情報端末機器を使用し、予め登録されたゲームの中から好みのゲームを自由に選択し、そのゲーム内の設問の将来の結果を予め設定された結果予測の中から選択してその結果を当て、その結果が当たった人の中から抽選で最終的な当選者を決定し、その当選者に企業から提供された商品が提供されるシステムである。

【0009】表示画面には、

a. 検索画面（当選商品、ゲームのジャンル、参加締め切り日、試合場所（地域）、ゲームのグレード等を表示）

- b. 試合画面（協賛企業名、レース名、レース番号、投票締め切り日時、現時点参加数、ハードル数等を表示）
- c. 賞品画面（参加者数、賞品等を表示）
- d. 予想データ画面（予想データ及び提供者名を表示）等が表示される。

【0010】なお、すべてのゲームに対して協賛企業名（商品名／屋号）の広告を掲載し、該懸賞広告欄の文字部分をクリックすることにより、当選者に提供される商品が予め参加者に分かるようになっている。上記広告には、企業が当選者に提供する商品の他に企業が伝えたい内容や通常のパナー広告等も掲示される。

【0011】また、ゲーム内の「予め定められた結果予測」の設問数は、想定されたそのゲームに参加する人数によって異なり、想定される人数が多い場合は、「予め定められた結果予測」の設問数は多くし、該結果予測ゲームの勝者の数を所定人数以内に絞り込めるようにしている。

【0012】すなわち、この発明の広告のための懸賞システムは、ウェブ上に将来に結果が判明するゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供すると共に、該参加者の数によって広告効果を算定することを特徴とする。

【0013】さらに、前記参加者の数によって広告主の広告費用及び懸賞の総額を自動的に算定し、また前記将来に結果が判明するゲームが、設問に対する複数の回答の選択肢からなることを特徴とする。また、前記最終的勝者から抽選により最終的な懸賞の当選者を決定することを特徴とする。

【0014】さらに、ウェブ上に将来に結果が判明する複数のゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供する懸賞システムにおいて、参加者の過去の履歴DBを有し、参加者個人の過去の成績表を表示することを特徴とする。

【0015】また、ウェブ上に将来に結果が判明する複数のゲームを広告と共に提示し、事前登録したユーザに該ゲームへの投票参加を促し、ゲームの結果に応じて懸賞を提供する懸賞システムにおいて、参加者の過去の履歴DBを有し、各参加者の過去の成績に基づく正解率順位表を表示し、所定期間内の上記正解率順位により賞品を提供したり、各参加者の過去の成績に基づくハードルクリア順位表を表示し、所定期間内の上記ハードルクリア順位により賞品を提供することを特徴とする。

【0016】さらに、上記正解率順位やハードルクリア順位システムにおいて、前記参加者の数によって広告主の広告費用及び懸賞の総額を自動的に算定することを特徴とする。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しながら、この

発明の好適な実施の形態について詳細に説明する。

【0018】本発明の実施の形態の一例は、以下の通りである。図1に、この発明に用いられるネットワークの全体図を示す。図1において、1はインターネットであって、一般ユーザーのパソコン2や携帯電話3等の情報機器がファイアウォール10を介してサーバー側に接続される。サーバー側は、情報処理サーバー4、WWWサーバー5、会員DB6、登録（クイズ）DB7、懸賞賞品DB8、企業（広告主）DB9が接続される。上記のように、参加者はインターネットを介してウェブサイトにアクセスしてゲームに参加する。ウェブには各種パナー広告等が掲示されている。

【0019】図2は、この発明の広告のための懸賞システムにおけるゲーム参加の参加動作の流れを示している。図2において、11は登録画面であり、該画面において参加希望者は事前登録をする。12は検索画面であり、参加ゲームのジャンルや希望する賞品を特定して提示されているゲームの種類を検索することができる。検索画面から13の一覧表を開いてゲームを選択すると、14のゲーム画面が表示される。

【0020】図2において、一覧表13には通常は、図7の22に示されるように「ジャンル、タイトル、協賛企業、賞品等」の一覧表が表示されるが、他の実施例として図28、図29に示されるような表示方式も推奨される。この場合、図2の一覧表13には具体的賞品を表示せず広告スポンサー名またはジャンル名のみを表示し、一覧表から広告スポンサー名等をクリックすると図28あるいは図29といった画面が表示される。図28の場合は？マーク70の賞品提示欄をクリックすると初めて賞品内容が71の如く表示され、図29の場合は最初は広告スポンサーのジャンル72のみを表示し、該ジャンルをクリックすると初めて提供スポンサー名73が表示され、さらに？マーク74をクリックすると初めて賞品内容75が表示されるといった具合である。

【0021】これらの方式は賞品内容やスポンサー名を初期画面では隠し、賞品内容やスポンサー名を見ただけで次に移らないユーザーの使用態様を防止する効果がある。図2に戻って、14は、実際のゲーム参加の初期画面であり、参加を希望するレース名が表示される。該画面には、懸賞広告欄15が掲載され、ここをクリックすると懸賞賞品の内容を見ることができる。懸賞賞品は参加数によって変化するので常時確認できるように該画面に懸賞広告欄15が設けられている。なお、各画面には随時通常のパナー広告が掲載されている。

【0022】ゲーム登録ボタン20をクリックすることにより、第1ハードル画面16が表示され、各設門に対する回答の選択肢から回答番号を選択し、同様に次々と第2、第3ハードルの設問（17、18）に答えていって、ゲーム参加登録を完了（19）する。

【0023】入会登録手続きは以下の通りである。

a. 参加資格は自由である。ただし、賞品の発送の関係で、一応日本国内に在住している者に限られる。また、参加者は事前登録を必要とする。

b. 登録には、例えば下記のような項目を記入してハガキまたはWEB上で登録する。

- 【0024】1. 郵便番号
- 2. 住所
- 3. 氏名
- 4. 生年月日
- 5. 性別
- 6. 自宅連絡先
- 7. 携帯電話連絡先
- 8. 携帯電話Eメールアドレス
- 9. Eメールアドレス
- 10. クレジット番号
- 11. 暗証番号

c. 登録後、7日間で登録完了し、利用開始日と登録番号をメールで通知する。

d. ゲームはウェブ上に提示され、参加者はパソコンや携帯電話等のWEBアクセス機能付き情報端末機器を用い、所定のWEBサイトにアクセスする。

e. なお、参加者の登録データは協賛企業に提供される。

【0025】図3には、会員登録のフローチャートを、図4には会員登録のための画面例を、図5には会員登録確認の画面例を示す。図6には、検索動作のフローチャートを、図7には検索画面例を、また図8には検索結果の個別ゲームの詳細画面例を示す。図7において、参加者は21のようにジャンル等を選択して入力し、その結果22に示されるゲームが目下進行中であることが表示される。該ゲームの内、23をクリックすると図8の詳細情報が表示される。図中の「ハードル 9998」は、ハードル（設問）が4つあり、最初の3つのハードルに対する回答の選択枝が9つあり、最後の4つ目のハードルの回答の選択枝が8つであることを意味する。最後のハードルの設問数は参加人数によって変わり、事前予測の参加人数に対して最終的な勝者の数を10～20人に絞り込むように調整される。

【0026】なお、図8には図示されていないが、図2の「画面3」の15に示されるように懸賞広告情報欄が画面上に設けられていて、該懸賞広告情報欄15をクリックすると、図9に示されるように参加者数に応じて提供される賞品の種類が提示される。参加者は該画面と図8の現時点参加者数を見て、当選すると何が貰えるかの情報を入手することができる。

【0027】また、図示されないが、同様にゲーム結果の予想欄が適宜「画面3」等に設けられており、該予想欄をクリックすると、図10に示されるようなレース予想等が表示される。

【0028】なお、図8、図10は競馬の予想に関する

ものであるが、ゲームの種類としてはスポーツ（例えば、プロ野球、相撲）の結果の予想、株式／為替／経済指標の予想、降雨・天気の予想、宝くじの番号予想、有名歌手の次回CDやチケットの発売枚数の予想等、その予想結果が将来の特定日に確定し、その結果が誰にも分かるものであればどのようなものでもよい。また、図7におけるS、A級等のグレードとは、参加者数によって定まるそのゲームの規模を指し、例えばS級は参加者が300万人、A級は100万人といった具合である。

【0029】図11は、図8における参加者情報を表示するためのフローチャートを示している。図11における詳細な分析過程は図13に説明される。この発明の広告のための懸賞システムにおいては、各ゲーム毎の賞品の総額は最終的参加者数によって自動的に調整されるようになっていて、広告主に対し広告効果（主として参加者数）に応じて広告費用が変化し、合理的な広告費で賄う仕組みとなっている。従って、参加者数が予想より少ない場合の各賞品は自動的に価格を落とした低額賞品に移行する仕組みとなっている。図12は、この動作のフローチャートを示している。

【0030】なお、企業が支払う広告料及び賞品については上限が設けられる。参加者については上限を設ける場合と無制限（締め切り時間のみ）の場合の2通りが存在する。

【0031】このように上限を設けることにより、事前の参加者予測で参加者が100人といったローカルエリア対象ゲームをローカルエリア企業（個人商店や個人）が提供することも可能になる。あるいは、このシステムは原則企業広告を対象としているが、個人や公益法人、非営利団体などが協賛スポンサーとなってもよい。例えば、自分の初孫の誕生を記念して「初孫××誕生祝い」というゲーム名で参加者と喜びを分かち合うことや、結婚を記念して新郎新婦が自分たちが所属するテニス同好会のテニストーナメントの協賛スポンサーとなること等も可能となる。

【0032】図13は、上記参加者への賞品表示動作のサーバー内の処理のさらに詳細なフローチャートを示す。まず、当該レースで当選賞品の中身が参加人数で変わるか否かが判断され（過程31）、「NO」の場合は当選賞品数が変化するかが判断され（過程37）、「NO」であれば賞品が予め固定された通常の懸賞広告と同じ扱い（過程43）となる。過程37で「YES」であれば、参加者1人当たり掛けられる広告費用（過程39）から賞品総額を計算し（過程40）、賞品の量を表示する（過程41）。過程31で「YES」の場合、参加者数と1人当たりの広告費用（33）から賞品の総額を計算し（過程34）、当初予算の上限を越えていないかどうかを確認した上（過程35）で、該総額に見合った賞品を賞品DBから選択して表示する（過程36）。なおこの場合、賞品の数は一定のまま賞品の質（単価）

を変化させているが、賞品の質（単価）と量の両方を変化させてもよい。この選択は、参加者のニーズに応じて適宜変更される。

【0033】図27には、上記動作に用いられるDBのイメージを示している。図27(a)には、ゲーム設定の基本情報を記録している。図27(b)の賞品提供DB、及び図27(c)の賞品DBは各欄が対応して、参加者数に応じて提供される賞品の額が記録されている。図27(d)のステップ数DBには、後述する参加人数によって必要なステップ数のデータが記録されている。該ステップ数は、参加者からゲーム毎の勝者を残し、最後に抽選するに適した人数（例えば、10～20人）に絞り込むためのハードル数のことである。このステップ数は、計算で求めてもよく、その例が図24に示される。

【0034】なお、前記参加者の数によって自動的に算定された広告主の広告費用及び懸賞の総額は、上記図13のプロセスから別途計算され、賞品の総額及び広告主の広告費用は常時広告主（スポンサー）がウォッチングできるようになっている。その画面例が図30、図31に示される。すなわち、図30に示すように、その時の懸賞応募状況が76の如く表示され、詳細欄77をクリックすると図31のようなグラフ表示等の詳細情報が表示される。該ウォッチングによって、広告主は広告効果や広告費用の目安をその場で立てることができる。

【0035】図14に、この発明の広告のための懸賞システムにおける具体的なゲーム参加のフローチャートを示す。この図14の例では、ハードル数が3となっている。図15～図18には、該ハードル数が4の画面例が示される。図14において、検索画面から参加希望レースを選択（過程51）すると、第1ハードルの画面が表示される。その一例を図15に示す。この例は、日本ダービーの予想に関するゲームであり、その第1ハードルは1着馬を当てるものである。「1～8」に出走馬が表示されると共に「同着やレース中止」のその他として「9」が選択できる。図15の例では、参加者は「5」を選択している。この日本ダービーのような場合は、参加者数が非常に多いと予測されるので、最終的に当選候補者を10～20人に絞り込むためには数ステップが必要となる。

【0036】100人程度の参加者であれば、第1ハードルで終了するが、上記のように参加者が多い場合は、第2、第3とハードルがあり、その例が図16～図18に示される。各設問に対する入力が終わると、図19の投票確認画面が表示され、定員オーバーの場合は図20の画面となる。図20には、他のアイテムが紹介表示され、またオプション情報として過去の自分の成績や過去の正解率順位データ、過去のハードルクリア順位データ等が適宜提供される。

【0037】なお、これらのオプション情報はこの画面

でなくても他の適当な画面や、あるいは独立した画面上に表示してもよい。上記過去の自分の成績の表示例が図21に、過去の正解率順位の表示例が図22に、過去のハードルクリア順位の表示例が図23に示される。所定期間内の上記正解率順位とか、ハードルクリア順位に基づき、さらに賞品を提供するシステムも他の実施例として好適である。

【0038】図25には、上記表示に必要な過去の履歴の表示プロセスのフローチャートが示される。このようにして、最終的に10～20人に絞られたゲーム勝者から抽選で最終的な賞品獲得者を決定する。このフローチャートが図26に示される。

【0039】この発明の広告のための懸賞システムの特徴は以下に列記される。

- (1) 懸賞参加者は登録も投票も無料である。
- (2) 懸賞に参加したい人は、インターネットを利用できる携帯電話やパソコン等により、参加申し込みから実際のゲーム参加までできる。
- (3) 多くの懸賞の中から、自由に、参加者自身が好む懸賞を選択することができる。
- (4) 懸賞参加者は、自分の得意な分野や好みのジャンルの中からタイトルを選ぶことができる。
- (5) 参加者は、自分の欲しい賞品の出ているタイトルを選択できる。
- (6) かつての懸賞は運任せであったが、一つの懸賞に複数のハードル（設問）を設けて、参加者自身の実力を反映させることができる。このことにより、参加者の参加意識が単なる抽選よりはるかに大きい。
- (7) 懸賞賞品は、参加者数に応じてその賞品内容を変化させる仕組みとし、同時に参加者数がリアルタイムで表示されるので、参加者は賞品内容と参加人数から判断される確率や設問内容に対する参加者の得手・不得手から、どの懸賞に参加すれば最も有利かの判断が必要とされ、これらは参加者の臨場感を増し、ゲーム参加の興味を増す効果がある。
- (8) ある一定期間の正解率や設問クリア数などの順位付けをして表示をし、該オプション情報をWEB上に提示することにより下馬評的に予想の楽しみを増すと共に、さらには該順位自体をロングランの順位争いとして懸賞を出すことにより参加者同士が競えるシステムを提供できるので、参加者の興味を二重にする効果が生じる。

- (9) また、参加者自体の過去データ（懸賞参加の成績）をオプションで見ることができ、参加者を飽きさせない効果がある。

【0040】

【発明の効果】以上のとおり、この発明の広告のための懸賞システムは、ゲーム参加型の懸賞システムであるので、参加者の興味を喚起し、数多くの参加者を引きつける効果がある。参加者が増えることはそれだけ広告効

果、すなわち販売促進効果が増大することになる。

【0041】参加者は、懸賞に「楽しめるゲーム性」を見出し、さらにその懸賞内容と確率を求められるため、必ず意識的にその賞品を提供する協賛企業の広告並びにその企業の提供する商品を見に行くことになり、今までにない広告媒体が生まれることになる。

【0042】従って、自社製品やサービスを売りたい企業にとって、今までのように企業側の論理で消費者に広告を見させるという観点から、消費者の方から積極的に広告を見に行くという観点に変わり、明らかに後者の方が広告効果が高いものである。

【0043】また、同時期に開催される他の懸賞の内、複数のジャンルのの中から参加者が実際に参加したデータを協賛企業が知ることにより、そのジャンルでの他の広告を利用する場合の判断材料となる。

【0044】最後に、この発明の最大の特徴として「意識的に広告を見に来た人の参加者数に応じて広告費用を調整している」ので、広告主は広告効果に応じた合理的な費用を使うことができ、コスト・パフォーマンスの最適化が図れる。このようなこのシステムの経済的合理性から、このシステムの企業への利用促進も図られる。珍しいサイトであるので、実際には懸賞参加以外にも賞品内容や設問などを見に来る消費者も多いと考えられ、実際の広告費以上の広告効果も期待できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明に用いられるネットワークの全体図である。

【図2】この発明の広告のための懸賞システムにおけるゲーム参加の参加動作の流れを示す図である。

【図3】会員登録のフローチャートを示す図である。

【図4】会員登録のための画面例を示す図である。

【図5】会員登録確認の画面例を示す図である。

【図6】検索動作のフローチャートである。

【図7】検索画面例を示す図である。

【図8】検索結果の個別ゲームの詳細画面例を示す図である。

【図9】参加者に応じた懸賞の提示画面を示す図である。

【図10】レース予想の表示画面を示す図である。

【図11】図8における参加者情報を表示するためのフローチャートである。

【図12】懸賞賞品を登録者数によって決定するフローチャートである。

【図13】サーバー内の懸賞賞品の表示方法のフローチャートである。

【図14】ゲーム進行のフローチャートである。

【図15】第1ハードルの画面例を示す図である。

【図16】第2ハードルの画面例を示す図である。

【図17】第3ハードルの画面例を示す図である。

【図18】第4ハードルの画面例を示す図である。

【図19】投票確認画面例を示す図である。

【図20】投票無効の画面例を示す図である。

【図21】過去の成績表の画面例を示す図である。

【図22】正解率順位表の画面例を示す図である。

【図23】ハードルクリア順位表の画面例を示す図である。

【図24】ステップ数の決定のフローチャートである。

【図25】登録者の過去の履歴検索のフローチャートである。

【図26】最終抽選のフローチャートである。

【図27】このシステムに用いられるDBの例を示す図である。

【図28】広告スポンサー表示画面の一例を示す図である。

【図29】広告スポンサー表示画面の他の一例を示す図である。

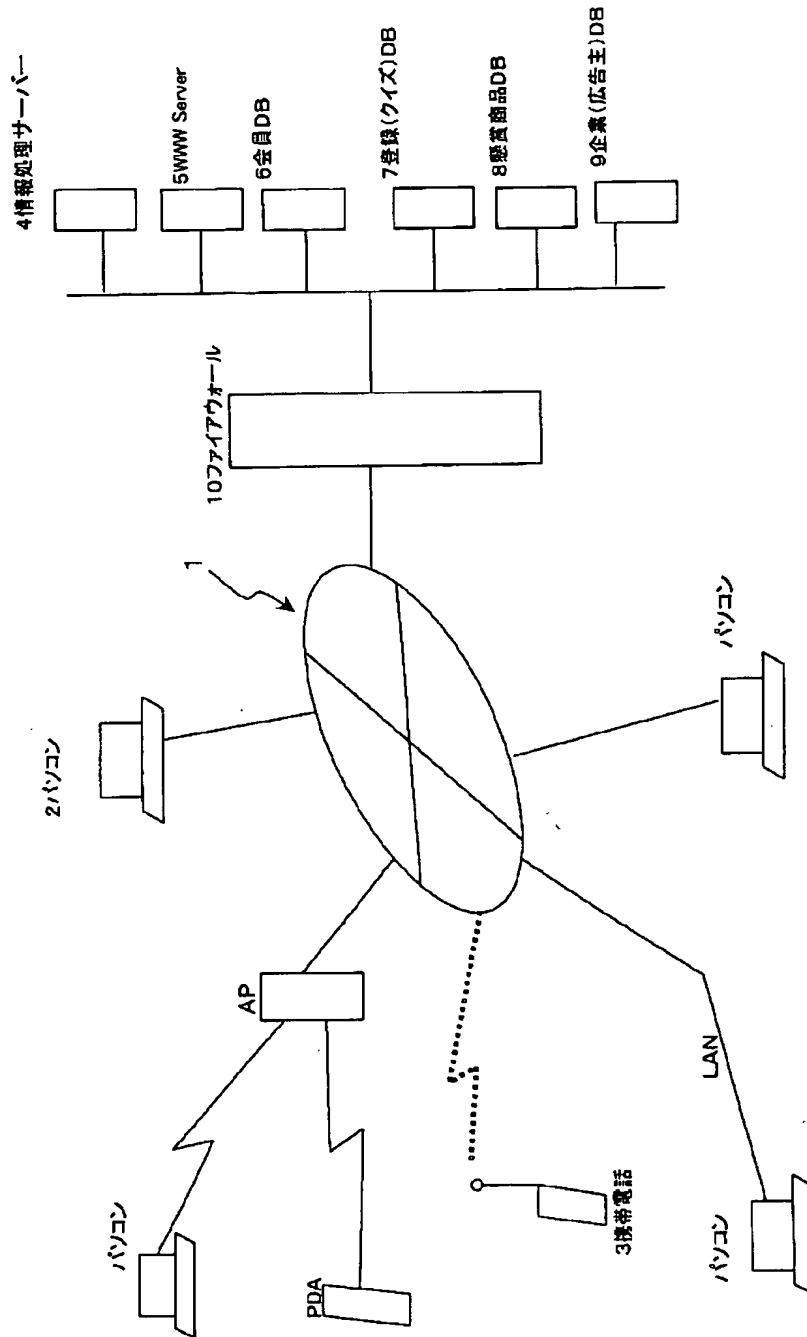
【図30】懸賞応募状況の表示画面を示す図である。

【図31】懸賞応募状況の詳細の表示画面を示す図である。

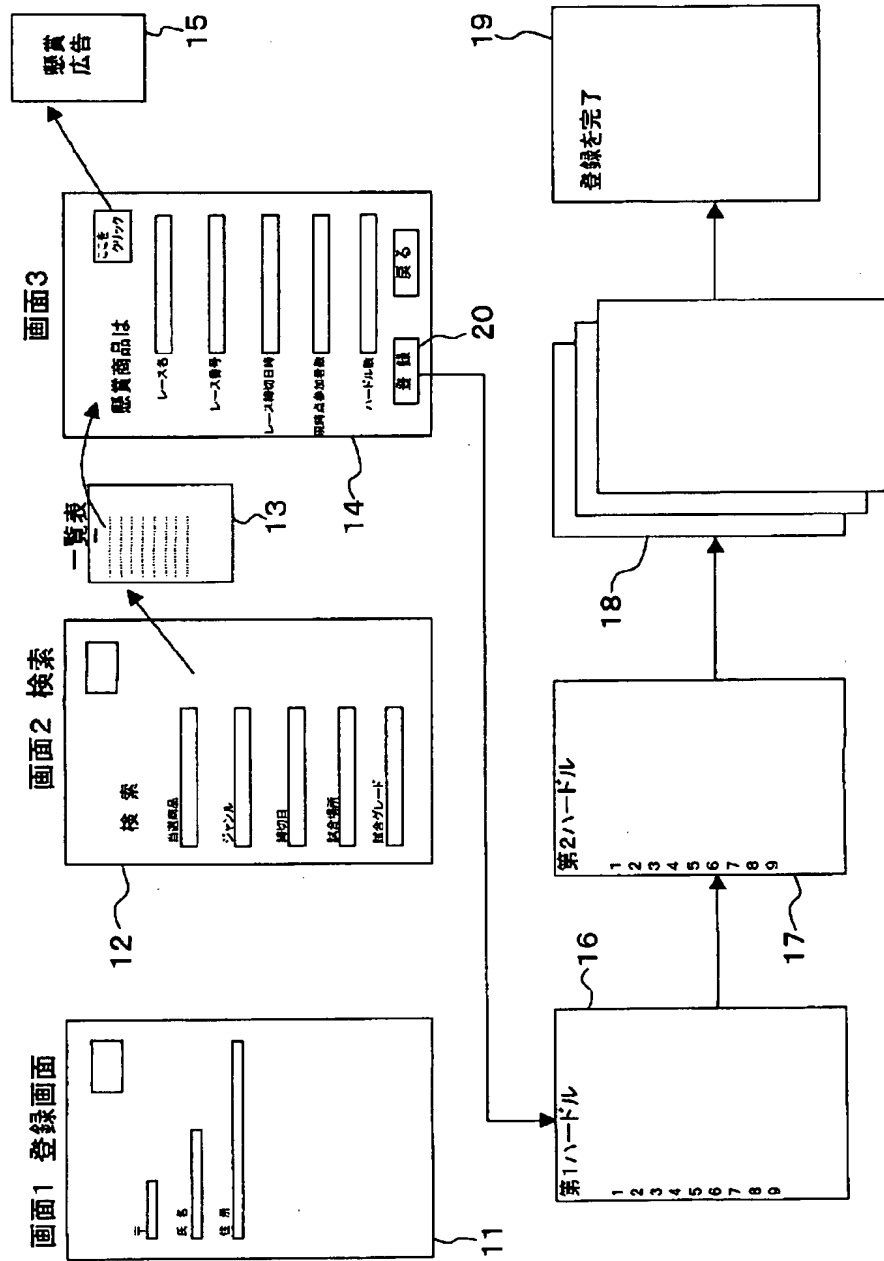
【符号の説明】

- 1 インターネット
- 2 パソコン
- 3 携帯電話
- 4 情報処理サーバー
- 5 WWWサーバー
- 6 会員DB
- 7 登録DB
- 8 懸賞賞品DB
- 9 企業DB
- 11 登録画面
- 12 検索画面
- 14 ゲーム表示画面
- 15 懸賞広告欄
- 16 第1ハードル表示画面
- 17 第2ハードル表示画面

【図1】

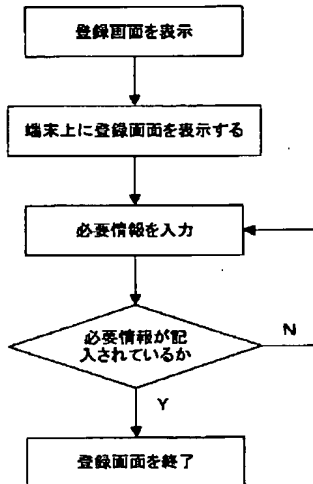


【図2】



【図3】

①会員の登録方法



【図4】

WINNERS 9
参加登録 申し込み画面

約款

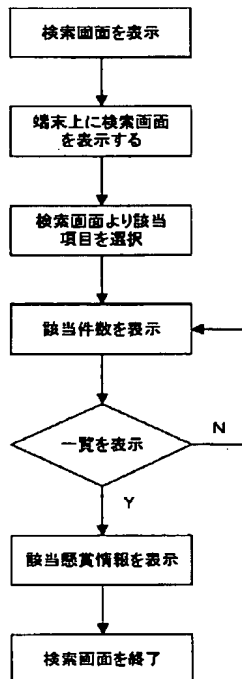
- 郵便番号
- 住所
- 氏名
- 生年月日
- 性別
- 自宅電話
- 携帯電話
- eメール
- 携帯eメール
- 暗証番号4桁数字
- 暗証番号忘れ合言葉

A 父の名前 B 母の名前 C 血液型

訂正 確認 → 入力して登録番号通知画面へ

【図6】

②懸賞商品の検索フロー



【図7】

①② 懸賞参加検索サイト ③③

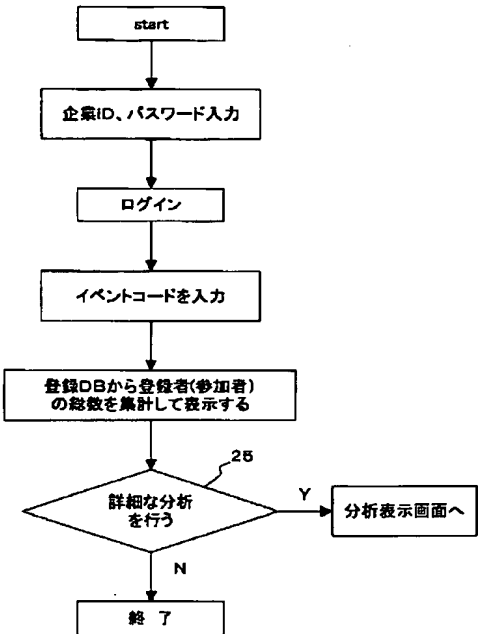
◆参加締切日指定	☆本日	明日	その他	年	月	日
◆エリア指定	☆日本	都道府県番号	外国			
◆グレード検索	全部	☆S級	A級	B級	C級	D級
◆ジャンル検索	☆全部	自然現象 スポーツ	経済 レース クイズ	政治 芸能 その他		
◆当選賞品検索	☆全部	スポーツ 娯楽 通信 サービス 旅行	レジャー 飲食 衣料 サービス 家庭用品	家電 音楽 化粧品 ポイント 車バイク		

締め切り日: 1999年11月10日 エリア: 日本 グレード: S級 ジャンル: 全部 賞品: 全部

ジャンル	タイトル	協賛企業	賞品
☆レース 経済 政治 自然	日本ダービー 秋田県知事選挙 北海道知事選挙 陸奥予選	あいうえお商店 ABC証券 北の国新聞社 ××遊園地	車 旅行 雑貨 化粧品

【 11】

⑩参加者情報を表示する



【 15】

タイトル	第45回 日本ダービー
ハードル	第1ハードル (1/4)
協賛企業	中古車と中古バイク専門店 創業50年 あいうえお商店

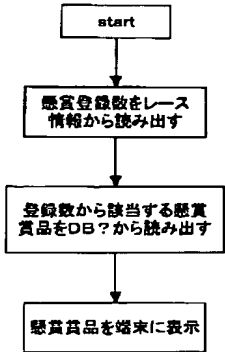
[1着馬を予想願います。]

1	シンボリルドルフ
2	タマモクロス
3	テンポイント
4	トウショウボーイ
5	☆ グリーングラス
6	オグリキャップ
7	メジロライアン
8	その他の馬
9	1着2頭以上または中止

↑
クリック 訂正 確認

【 12】

⑪懸賞商品を登録者数によって決定するフロー



【 16】

タイトル	第45回日本ダービー
ハードル	第2ハードル (2/4)
協賛企業	電話 0722-24-5115 あいうえお商店

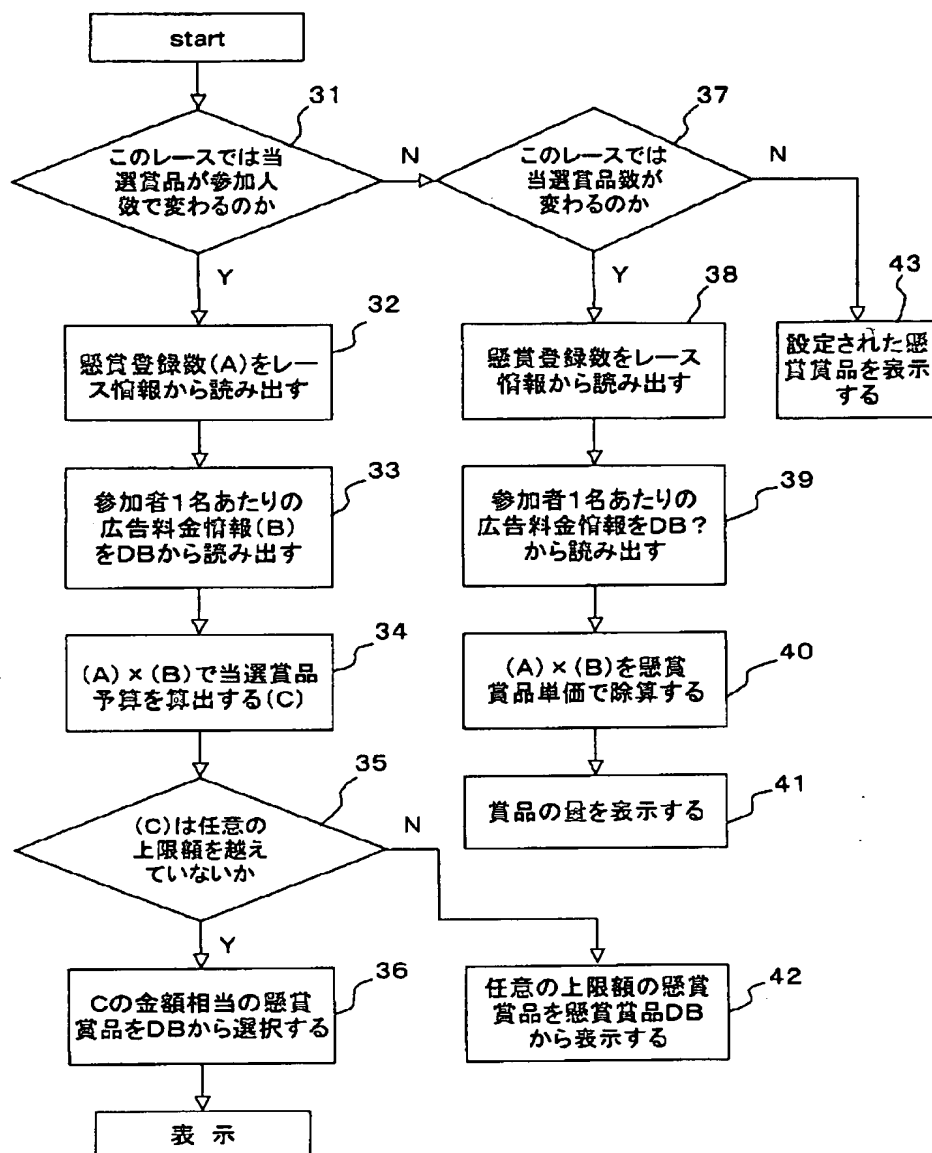
[2着馬を予想願います。]

1	シンボリルドルフ
2	タマモクロス
3	☆ テンポイント
4	トウショウボーイ
5	グリーングラス
6	オグリキャップ
7	メジロライアン
8	その他の馬
9	2着2頭以上または中止

↑
クリック 訂正 確認

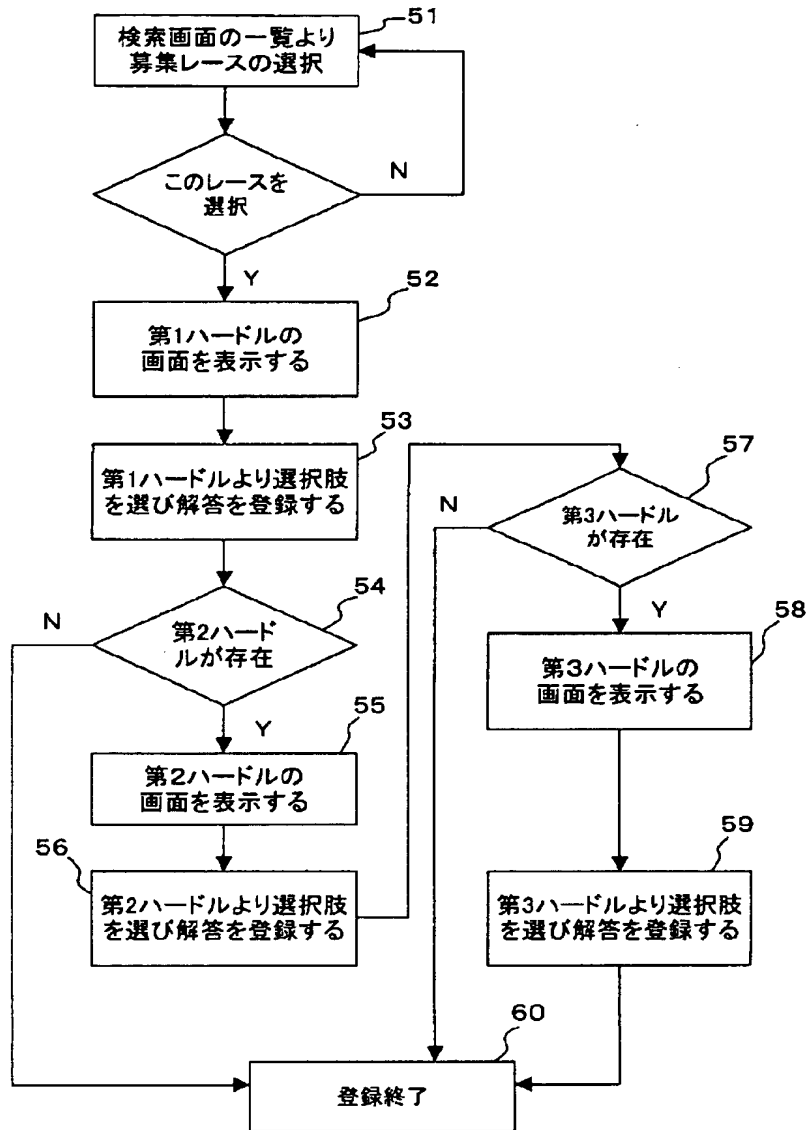
【図13】

⑥サーバ内処理(登録者への懸賞商品表示方法)



【図14】

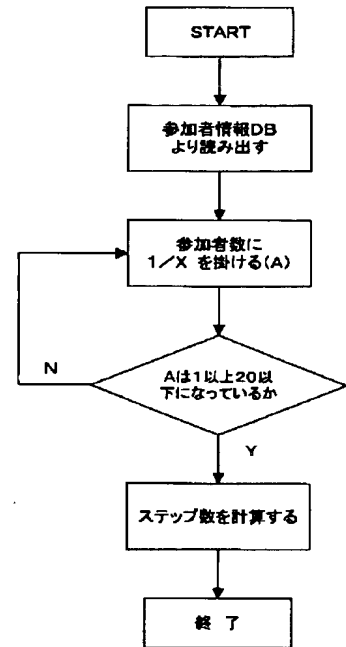
③解答の登録



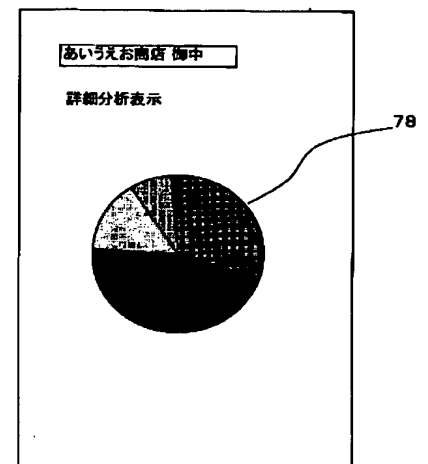
【図24】

④ステップ数の決定

計算による方法



【図31】



【図17】

タイトル	第45回 日本ダービー
ハードル	第3ハードル (3/4)

協賛企業	URL=http://www.aiueo.com
あいうえお商店	

【 3着馬を予想願います。】

1	☆	シンボリルドルフ
2		タマモクロス
3		テンポイント
4		トウショウボーイ
5		グリーングラス
6		オグリキャップ
7		メジロライアン
8		その他の馬
9		3着2頭以上または中止

↑
7977 7977 7977

【図18】

タイトル	第45回 日本ダービー
ハードル	第4ハードル (4/4)

協賛企業	営業時間 am 10 ~ pm 10
あいうえお商店	

【 このレース (2000m芝) の1着馬のタイムを予想願います。】

1		1分57秒8以上の好タイム
2		1分57秒9~1分58秒0
3		1分58秒1~1分58秒2
4	☆	1分58秒3~1分58秒4
5		1分58秒5~1分58秒6
6		1分58秒7~1分58秒8
7		1分58秒9~1分59秒0
8		1分59秒以上
9		-----

↑
7977 7977 7977

【図19】

しばらくお待ちください。

↓数秒~数十秒後

あなたの投票は、985,789番目でした。
ok 投票を確認しました。

なお本日の残りの投票数は、2タイトルです。

【図20】

あなたの投票は、残念ながら定員オーバーのため
投票ができませんでした。
他のアイテムをご利用ください。
不可
なお本日の残りの投票数は、1タイトルです。

1 参加する	←参加画面へ
2 過去99アイテムの自分の成績を見る	←成績画面へ
3 前月(1日~末日)の正解率順位を見る	←正解率画面へ
4 前月(1日~末日)のハードルクリア順位を見る	←ハードル画面へ

【図21】

過去99アイテム成績一覧(1999年1月1日～前日分のみ)					
日付	アイテム	投票記録	結果記録	正解数	正解率
11月10日	日本代表	9-2-1-2-1-1	9-2-3-3-1-1	2	4
11月10日	株価予想	8-2-3	8-1-9	1	1
11月10日	降雨予想	7-1	6-2	0	0
11月9日	選挙予想	2-2-2	1-2-2	0	2
11月8日	野球予想	4-5-6-7-8	4-1-2-8	1	2
11月7日
11月7日
過去99アイテム合計				72	33

【図22】

前月正解率順位 (1999年10月1日～10月31日分)							
規定参加アイテム数は、60以上(1日平均1アイテム以上)となります。59以下の方は、対象外となります。							
正解率が同率の場合は、参加アイテム数の多い方、次にアイテム数の多い方、正解数の多い方の順とします。							
今月の優勝者賞品 協賛 ×××電気株式会社 ×××オリジナルパソコンセット オープン価格 150,000円							
第2位賞品 協賛 ○○○自転車株式会社 ○○○マウンテンバイク 小売希望価格 72,000円							
第3位賞品 協賛 ◇◇◇衣料株式会社 ◇◇◇ジーンズ 小売希望価格 12,000円							
順位	住所	氏名	正解率%	参加アイテム数	選択数	正解数	アイテム数
優勝	東京	吉田 まもる	88.90	88	420	320	25
第2位	大阪	田中 健児	88.70	80	400	280	20
第3位	岩手	岩崎 かよこ	86.21	92	780	580	29
第4位	北海道	太田 こうじ	85.33	65	620	481	19
第5位	沖縄	石井 一	79.15	60	550	322	18
⋮							
第805,003位	大阪	杉野 公彦	22.51	66	620	172	8

【図23】

ハードルクリア順位

(1999年10月1日～10月31日までの1ヶ月間)

アイテム数順位とは、アイテムで第1アイテムより連続してアイテムしたアイテム数のみを計測します。

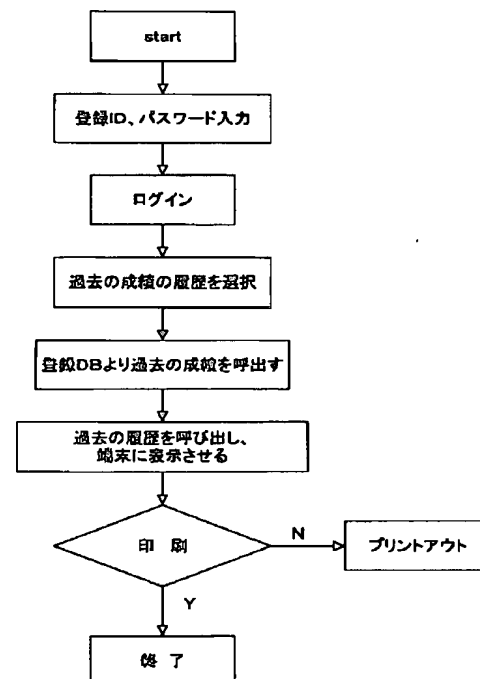
よって、仮に第1アイテムが、不正解(アイテムしない)の場合は、第2アイテム以降的中であったとしてもアイテム数は0となります。同点の場合は、参加アイテム数の少ない方、次に、正解数の多い方の順で上位とします。

今月の優勝者賞品	協賛	×××電気株式会社
×××オリジナルパソコンセット	オープン価格	150,000円
第2位賞品	協賛	○○○自転車株式会社
○○○マウンテンバイク	小売希望価格	72,000円
第3位賞品	協賛	◇◇◇衣料株式会社
◇◇◇ジーンズ	小売希望価格	12,000円

順位	住所	氏名	アイテム数	参加アイテム数	正解数	正解率%
優勝	東京	秋田 いつこ	55	88	420	87.00
第2位	大阪	奥村 太朗	52	80	400	82.10
第3位	岩手	石田 はじめ	50	92	780	58.50
第4位	北海道	太田 こうじ	49	65	620	48.28
第5位	沖縄	川井 一郎	48	55	322	22.50
...						
第205,109位	大阪	杉野 公彦	20	66	620	29.30

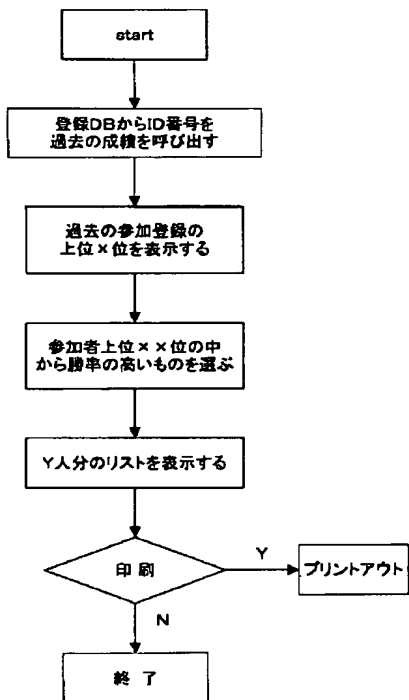
【図25】

⑧登録者の過去の履歴の検索



【図26】

⑤管理者が提供する2次抽選のフロー



【図27】

⑤ 懸賞商品DB

広告開始日	グレード指定予想タイトル	広告金額	上場	販売ハードル

(a)

商品提供DB

	A	B	C
1	300万人	120万人	6万人
2	250万~300万人	100万~120万人	5万~6万人
3	200万~250万人	80万~100万人	4万~5万人
4	150万~200万人	60万~80万人	3万~4万人
5	100万~150万人	40万~60万人	2万~3万人
6	50万~100万人	20万~40万人	1万~2万人
7	0~50万人	0~20万人	0~1万人
8			
9			

(b)

賞品DB

	A	B	C
1	325万円	130万円	8.5万円
2	275万円	110万円	5.5万円
3	225万円	90万円	4.5万円
4	175万円	70万円	3.5万円
5	125万円	50万円	2.5万円
6	75万円	30万円	1.5万円
7	25万円	10万円	0.5万円
8			
9			

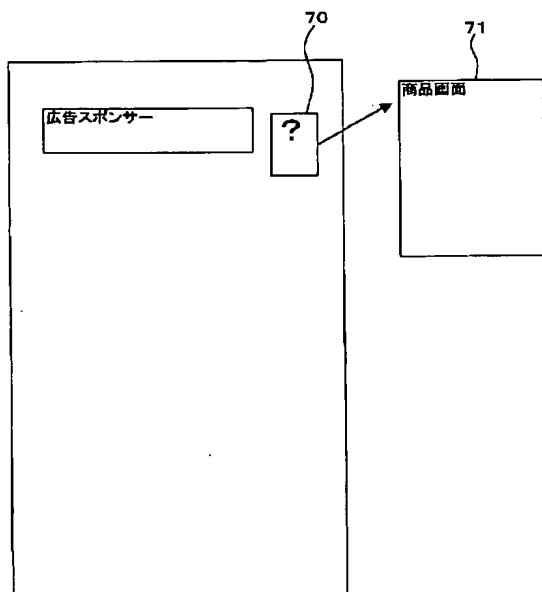
(c)

ステップ数DB

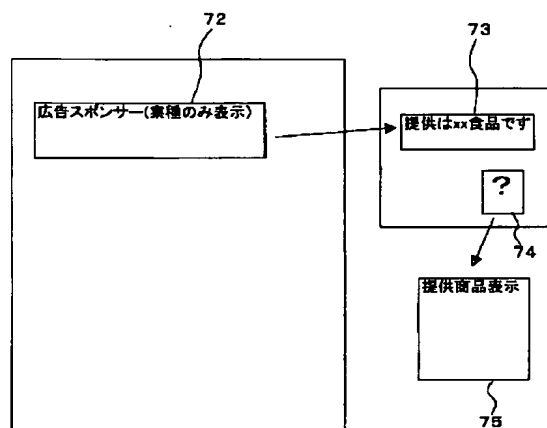
	A	B	C	Z
参加人数目安	600万人	400万人		100人
ステップ数	9	8		1

(d)

【図28】



【図29】



【図30】

The screenshot shows a web page with a header, a statistics box, and two buttons. The header contains the text 'あいえお商店 側中'. The statistics box displays the total number of participants and a breakdown by gender. The buttons are labeled '詳細を表示' and 'ログオフ'. Reference numerals 77 and 78 point to the buttons and the statistics box respectively.

あいえお商店 側中	
今までの参加者は 158895人です	
うち男性は	102358人です
うち女性は	54539人です

77 詳細を表示 ログオフ

78

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2001-155061,A (P2001-155061A)

(43) [Date of Publication] June 8, Heisei 13 (2001. 6.8)

(54) [Title of the Invention] The prize system for an advertisement.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

G06F 17/60

19/00

G07C 15/00

[FI]

G07C 15/00

A

G06F 15/21

330

15/28

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 10.

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 17.

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 11-333522.

(22) [Filing Date] November 24, Heisei 11 (1999. 11.24)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 599165289.

[Name] oui [incorporated company] -- the NAZU nine

[Address] 1 [4, Ebisujima-cho, Sakai-shi, Osaka dish 45 street] Before [****]

PORUTASU pin center, large building.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Sugino Kimihiko.

[Address] 1 [4, Ebisujima-cho, Sakai-shi, Osaka dish 45 street] Before [****]

PORUTASU pin center, large building Inside of Round One, Inc.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100106851.

[Patent Attorney]

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The prize system for the advertisement which presents with an advertisement the game which a result makes clear on a web in the future, and is characterized by calculating an effect of advertising with the number of these participants while demanding the vote participation to this game from the user who registered in advance and offering a prize according to the result of a game.

[Claim 2] The prize system for the advertisement of the claim 1 aforementioned publication characterized by calculating automatically an advertiser's advertising costs and the total amount of a prize with the number of the aforementioned participants.

[Claim 3] The prize system for the advertisement of the claim 1 aforementioned publication to which the game which a result makes clear in the aforementioned future is characterized by the bird clapper from the selection branch of two or more replies to a question.

[Claim 4] The prize system for the advertisement of the claim 3 aforementioned publication characterized by the number of the aforementioned alternative being 9.

[Claim 5] The prize system for the advertisement of the claim 3 aforementioned publication characterized by adjusting the number of the aforementioned questions (hurdle) automatically according to the number of the aforementioned game participants, and making the number of final winners below the predetermined number.

[Claim 6] The prize system for the advertisement of the claim 5 aforementioned publication characterized by determining the successful candidate of a final prize by the lottery from the aforementioned final winner.

[Claim 7] The prize system for the advertisement which presents with an advertisement two or more games which a result makes clear on a web in the future, and is characterized by demanding the vote participation to this game from the user who registered in advance, having the history DB of a participant's past in the prize stem which offers a prize according to the result of a game, and displaying the scorecard of a participant individual's past.

[Claim 8] In the prize stem which presents with an advertisement two or more games which a result makes clear on a web in the future, demands the vote participation to this game from the user who registered in advance, and offers a prize according to the result of a game The prize system for the advertisement characterized by having the history DB of a participant's past, displaying the rate ranking table of a correct answer based on the results of each participant's past,

and offering a prize by the above-mentioned rate ranking of a correct answer within a predetermined period.

[Claim 9] In the prize stem which presents with an advertisement two or more games which a result makes clear on a web in the future, demands the vote participation to this game from the user who registered in advance, and offers a prize according to the result of a game The prize system for the advertisement characterized by having the history DB of a participant's past, displaying the hurdle clear ranking table based on the results of each participant's past, and offering a prize by the above-mentioned hurdle clear ranking within a predetermined period.

[Claim 10] The prize system for an advertisement the inside of the aforementioned claims 7-9 characterized by calculating automatically an advertiser's advertising costs and the total amount of a prize with the number of the aforementioned participants, and given in any 1 term.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the managerial system which makes a prize game manage on the Internet for an advertisement and sales promotion.

[0002]

[Description of the Prior Art] Carrying out prize collection on the Internet conventionally for an advertisement is known. There are two kinds of methods (double click method) which go to (1) signboard advertise and (banner) (2) click at internet advertising, and to see inside.

[0003] However, to the needs of wanting as many people as possible for a company to look at an advertisement, the feeling which goes for ordinary consumers to not necessarily look at an advertisement positively is thin, and the advertisement which

presents a prize as motivation for making an advertisement access positively for this reason exists.

[0004] The advertisement offering prizes on a web has many which give a souvenir to those [all] that reply to the "postcard application type" which only presents the address and awards a prize by the lottery simply, and (1) (2) questionnaire, or take out a large sum premium with a lottery further out of it.

[0005] However, it is that a prize can be got dependent on the fate by the lottery, there is no positive participating consciousness, a fortune is merely expected and it only subscribes, and there is also little time to see the part advertisement, and an effect of advertising also has a fault of a low.

[0006]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] In the advertisement on the Internet, this invention shows a user a participated type game which is made to go to see an advertising page positively, and aims at increasing an effect of advertising.

[0007] Moreover, advertising costs, a kind, a frame of a prize prize, etc. which were defined by the preset are conventionally changed automatically according to the number of the persons who came to see an advertisement, and it aims at offering the system which can perform a rational costs setup according to an effect of advertising.

[0008]

[Means for Solving the Problem] When, as for the prize system for the advertisement of this invention, a company carries out institutional advertising (product advertisement) through the Internet to a general consumer, It is a system for making more general consumers think that they want to see the advertisement. The person who registered beforehand uses information terminal equipments with a WEB accessing function, such as a personal computer and a cellular phone. Choose a favorite game freely out of the game registered beforehand, as a result of being set up beforehand, choose the result of the future of the question in the game from prediction, and the result is applied. It is the system by which the goods with which determined the final successful candidate by the lottery out of the person whom the result asked, and the successful candidate was provided from the company are offered.

[0009] In the display screen, it is a. reference screen (the grade of success-in-an-election goods, the genre of a game, the participating deadline, a match court place (area), and a game etc. is displayed).

b. Game screen (the number of this time participation, the number of hurdles, etc. are displayed at the time of a support company name, a race name, a race number, and the vote deadline)

c. Prize screen (the number of participants, a prize, etc. are displayed)

d. Anticipation data screen (anticipation data and a provider name are displayed)

** is displayed.

[0010] In addition, the advertisement of a support company name (a

tradename/shop name) is carried to all games, and a participant understands beforehand the goods with which a successful candidate is provided by clicking the character portion of this advertisement-offering-prizes column. The content, the usual banner advertising, etc. which the company other than the goods with which a company provides a successful candidate wants to tell are put up for the above-mentioned advertisement.

[0011] Moreover, the number of questions of "predicting, as a result of being set beforehand" in a game changes with numbers which participate in the assumed game, and when there is much number assumed, the number of questions of "predicting, as a result of being set beforehand" is made [many], and it is made to extract and put the number of the winners of a prediction game within the predetermined number this result.

[0012] That is, the prize system for the advertisement of this invention presents with an advertisement the game which a result makes clear on a web in the future, and it is characterized by calculating an effect of advertising with the number of these participants while it demands the vote participation to this game from the user who registered in advance and offers a prize according to the result of a game.

[0013] Furthermore, the game which calculates automatically an advertiser's advertising costs and the total amount of a prize with the number of the aforementioned participants, and a result makes clear in the aforementioned future is characterized by the bird clapper from the alternative of two or more replies to a question. Moreover, it is characterized by determining the successful candidate of a final prize by the lottery from the aforementioned final winner.

[0014] Furthermore, two or more games which a result makes clear on a web in the future are shown with an advertisement, and the vote participation to this game is demanded from the user who registered in advance, and it has the history DB of a participant's past in the prize stem which offers a prize according to the result of a game, and is characterized by displaying the scorecard of a participant individual's past.

[0015] Moreover, show with an advertisement two or more games which a result makes clear on a web in the future, and demand the vote participation to this game from the user who registered in advance, and it sets to the prize stem which offers a prize according to the result of a game. Have the history DB of a participant's past and the rate ranking table of a correct answer based on the results of each participant's past is displayed. A prize is offered by the above-mentioned rate ranking of a correct answer within a predetermined period, or the hurdle clear ranking table based on the results of each participant's past is displayed, and it is characterized by offering a prize by the above-mentioned hurdle clear ranking within a predetermined period.

[0016] Furthermore, in the above-mentioned rate ranking of a correct answer, or a hurdle clear ranking system, it is characterized by calculating automatically an advertiser's advertising costs and the total amount of a prize with the number of the

aforementioned participants.

[0017]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of suitable implementation of this invention is explained in detail, referring to a drawing.

[0018] An example of the gestalt of operation of this invention is as follows. The general drawing of a network used for this invention at drawing 1 is shown. In drawing 1, 1 is the Internet and a general user's personal computer 2 and the information machines and equipment of cellular-phone 3 grade are connected to a server side through a fire wall 10. The information processing server 4, the WWW server 5, a member DB6, registration (quiz) DB7, the prize DB8, and a company (advertiser) DB9 are connected by the server side. As mentioned above, a participant accesses a website through the Internet and participates in a game. Various banner advertising etc. is put up for the web.

[0019] Drawing 2 shows the flow of participating operation of the game participation in the prize system for the advertisement of this invention. In drawing 2, 11 is a registration screen and a participating candidate does prior registration in this screen. 12 is a reference screen and can search the kind of game shown by specifying the genre and the prize to wish to have of a participating game. If the chart of 13 is opened from a reference screen and a game is chosen, the game screen of 14 will be displayed.

[0020] In drawing 2, although "charts, such as a genre, a title, a support company, and a prize," is usually displayed on a chart 13 as shown in 22 of drawing 7, means of displaying as shown in drawing 28 and drawing 29 as other examples is also recommended. In this case, if a concrete prize is not displayed on the chart 13 of drawing 2, but only an advertising sponsor name or a genre name is displayed and an advertising sponsor name etc. is clicked from a chart, screens, such as drawing 28 or drawing 29, will be displayed. In the case of drawing 28 If only an advertising sponsor's genre 72 will be displayed at first when the contents of a prize are displayed like 71 and it is drawing 29 for the first time, if the prize presentation column of a mark 70 is clicked, and this genre is clicked, the offer sponsor name 73 will be displayed for the first time, and it is a pan. When a mark 74 is clicked, it is condition that the contents 75 of a prize are displayed for the first time.

[0021] These methods hide the contents of a prize, and a sponsor name by the initial screen, and are effective in preventing the use mode of the user who does not move to a degree only by seeing the contents of a prize, and a sponsor name. It returns to drawing 2 and the race name which 14 is the initial screen of actual game participation, and wishes to participate is displayed. In this screen, the advertisement-offering-prizes column 15 is carried, and if this is clicked, the contents of a prize prize can be seen. Since a prize prize changes with the numbers of participation, the advertisement-offering-prizes column 15 is formed in this screen so that it can always check. In addition, at-any-time usual banner advertising is carried by each screen.

[0022] By clicking the game registration button 20, the 1st hurdle screen 16 is displayed, a reply number is chosen from the selection branch of the reply to each ****, and game participating registration is similarly completed responding to the question (17 18) of the 2nd and the 3rd hurdle one after another (19).

[0023] The admission registration procedure is as follows.

a. Participating qualification is free. However, it is restricted to those who live in Japan once due to dispatch of a prize. Moreover, a participant needs prior registration.

b. Write down the following items in registration, for example, and register on a postcard or WEB.

[0024] 1. Zip Code

2. Address 3. Name 4. Birth Date 5. Sex 6. House Contact 7. Cellular-Phone Contact 8. Cellular-Phone E Mail Address 9. E Mail Address 10. Credit Number 11. Personal Identification Number

c. Carry out the completion of registration in seven days after registration, and mail notifies a use opening day and a registration number.

d. A game is shown on a web and a participant accesses a predetermined WEB site using information terminal equipments with a WEB accessing function, such as a personal computer and a cellular phone.

e. In addition, a support company is provided with a participant's registration data.

[0025] The example of a screen of a member registration confirmed is shown for the example of a screen for the member registration to drawing 4 of the flow chart of member registration in drawing 3 at drawing 5. The example of a reference screen is shown in drawing 7, and the example of a detailed screen of the individual game of a reference result is shown for the flow chart of reference operation to drawing 6 in drawing 8. In drawing 7, a participant chooses and inputs a genre etc. like 21 and it indicates that the game shown in 22 as a result is advancing at present. If 23 are clicked among these games, the detailed information of drawing 8 will be displayed. "Hurdle 9998" in drawing has four hurdles (question), has nine selection branches of the reply to the first three hurdles, and means that the number of the selection branches of the last reply [4th] of a hurdle is eight. The number of questions of the last hurdle changes by the participating number, and it is adjusted so that the number of final winners may be narrowed down to 10-20 persons to the participating number of prior prediction.

[0026] In addition, although not illustrated by drawing 8, if the advertisement-offering-prizes information column is prepared on the screen as shown in 15 of "Screen 3" of drawing 2, and this advertisement-offering-prizes information column 15 is clicked, the kind of prize offered according to the number of participants as shown in drawing 9 will be shown. A participant looks at the number of this time participants of this screen and drawing 8, and if he is elected, he can receive the information on the ability to be got [what].

[0027] Moreover, although not illustrated, if the anticipation column of a game result

is suitably prepared in "Screen 3" etc. and clicks this anticipation column similarly, race anticipation as shown in drawing 10 etc. will be displayed.

[0028] In addition, although drawing 8 and drawing 10 are related with anticipation of a horse race, what thing may be used, as long as the potential result is decided on a future specific day and who understands the result for the anticipation as a result of a sport (for example, professional baseball, sumo wrestling), anticipation of stocks / money order / economic barometer, anticipation of a rainfall and WX, number anticipation of public lottery, a famous singer's next time CD, anticipation of the sale number of sheets of a ticket, etc. as a kind of game. Moreover, it is the condition which grade, such as S in drawing 7 and Class A, pointed out the scale of the game which becomes settled with the number of participants, for example, the participant called Class S 3 million people, and Class A called 1 million people.

[0029] Drawing 11 shows the flow chart for displaying the participant information in drawing 8. A detailed analysis process in drawing 11 is explained to drawing 13. In the prize system for the advertisement of this invention, it is automatically adjusted by the number of final participants, advertising costs change according to an effect of advertising (mainly the number of participants) to an advertiser, and the total amount of the prize for every game serves as structure provided with rational advertising expenses. Therefore, each prize when there are few participants than anticipation serves as structure which shifts to the small amount prize on which the price was dropped automatically. Drawing 12 shows the flow chart of this operation.

[0030] In addition, an upper limit is established about the advertising rate and prize which a company pays. About a participant, two kinds, the case where an upper limit is established, and when unrestricted (only press time), exist.

[0031] Thus, by establishing an upper limit, it also enables a local-area company (an individual store and individual) to offer the game for a local-area of 100 persons in a participant by prior participant prediction. Or although this system is carried out for principle institutional advertising, an individual, a nonprofit foundation, a nonprofit institution, etc. may become a support sponsor. For example, in commemoration of their first grandchild's birth, sharing a participant and joy by the game name of a "first-grandchild xx birthday present", a support sponsor, a bird clapper of a tennis tournament of a tennis club to which they belong [a newlywed couple] in commemoration of marriage, etc. become possible.

[0032] Drawing 13 shows the still more detailed flow chart of processing in the server of the prize display action to the above-mentioned participant. First, it is judged whether the contents of a success-in-an-election prize change by the participating number by the race concerned (process 31), when it is "NO", it is judged whether the number of success-in-an-election prizes changes (process 37), and if it is "NO", a prize will serve as the same treatment (process 43) as the usual advertisement offering prizes fixed beforehand. If it is "YES" in process 37, the total prize amount will be calculated from the advertising costs (process 39) which hit almost one participant (process 40), and the amount of a prize will be displayed

(process 41). In process 31, in "YES", the total amount of a prize is calculated from the number of participants, and per capita advertising costs (33) (process 34), and after checking whether it is over the upper limit of an initial budget (process 35), the prize corresponding to this total amount is chosen from Prize DB, and is displayed (process 36). In addition, although the quality (unit price) of a prize is changed in this case while the number of prizes has been fixed, you may change both the quality (unit price) of a prize, and an amount. This selection is suitably changed according to a participant's needs.

[0033] The image of DB used for the above-mentioned operation is shown in drawing 27. The basic information on a game setup is recorded on drawing 27 (a). As for the prize offer DB of drawing 27 (b), and the prize DB of drawing 27 (c), the frame of the prize with which each column corresponds and is offered according to the number of participants is recorded. The data of the required number of steps are recorded on the number of steps DB of drawing 27 (d) by the participating number mentioned later. This number of steps is the number of hurdles for narrowing down to the number (for example, 10-20 persons) suitable for leaving the winner for every game from a participant, and casting lots at the end. You may ask for this number of steps by calculation, and the example is shown in drawing 24.

[0034] In addition, an advertiser's advertising costs calculated automatically and the total amount of a prize are separately calculated from the process of above-mentioned drawing 13, and the advertiser (sponsor) has come to be always able to carry out watching of the total amount of a prize, and an advertiser's advertising costs with the number of the aforementioned participants. The example of a screen is shown in drawing 30 and drawing 31. That is, if the prize application situation at that time is displayed like 76 and clicks the detailed column 77 as shown in drawing 30, detailed information, such as graphical representation like drawing 31, will be displayed. By this watching, an advertiser can stand the standard of an effect of advertising or advertising costs on that spot.

[0035] The flow chart of the concrete game participation in the prize system for the advertisement of this invention is shown in drawing 14. In the example of this drawing 14, the number of hurdles is 3. The example of a screen of 4 is shown for this number of hurdles in drawing 15 - drawing 18. In drawing 14, if the race wishing participating is chosen from a reference screen (process 51), the screen of the 1st hurdle will be displayed. The example is shown in drawing 15. This example is a game about anticipation of the Japanese Derby, and the 1st hurdle applies the 1st place horse. While a horse entered in a race is displayed on "1-8", "9" can be chosen as others of "simultaneous arrival or a race stop." In the example of drawing 15, the participant has chosen "5." Since it is predicted that there are very many participants case [like this Japanese Derby], a number step is needed in order to narrow down a success-in-an-election candidate to 10-20 persons finally.

[0036] If it is about 100 participants, although it will end by the 1st hurdle, when there are many participants as mentioned above, there are the 2nd, and the 3rd and

a hurdle and the example is shown in drawing 16 – drawing 18 . After the input to each question finishes, the vote check screen of drawing 19 is displayed, and when it is riding-capacity over, it becomes the screen of drawing 20 . An introduction indication of other items is given, and drawing 20 is suitably provided with the rate ranking data of a correct answer of its results or the past, the past hurdle clear ranking data, etc. as option information. [past]

[0037] in addition -- even if these option information is not this screen -- other suitable screens -- or you may display on the independent screen The example of a display of the past rate ranking of a correct answer is shown in drawing 22 , and the example of a display of the past hurdle clear ranking is shown for the example of a display of its results in drawing 21 at drawing 23 . [of the above-mentioned past] The system which offers a prize further based on the above-mentioned rate ranking of a correct answer and hurdle clear ranking within a predetermined period is also suitable as other examples.

[0038] The flow chart of the display process of the history of the past required for the above-mentioned display is shown in drawing 25 . Thus, a final prize acquisition person is determined by the lottery from the game winner finally extracted to 10-20 persons. This flow chart is shown in drawing 26 .

[0039] The prize system feature for the advertisement of this invention is listed below.

- (1) Registration and vote of a prize participant are no charge.
- (2) Those who want to participate in a prize can do from a participating application to actual game participation with a cellular phone, a personal computer, etc. which can use the Internet.
- (3) The prize which the participant itself likes can be freely chosen out of many prizes.
- (4) A prize participant can choose a title from a field good at himself, or a favorite genre.
- (5) A participant can choose the title out of which its own prize needed has come.
- (6) Although the prize to cut was dependent on fate, it can prepare two or more hurdles (question) in one prize, and can make a participant's own ability reflect. By this, a participant's participating consciousness is farther [than a mere lottery] large.
- (7) since a prize prize makes into the structure to which the contents of a prize are changed according to the number of participants and the number of participants is simultaneously displayed on real time, a participant is the most advantageous if it participates in a participant's speciality and unskillful shell to the probability and the contents of a question judged from the contents of a prize, and the participating number, and which prize -- that judgment is needed and these are effective in increasing the interest of the increase of a participant's presence, and game participation
- (8) Display by carrying out ranking, such as a certain rate of a correct answer of a

fixed period, and a question clear number, and since the system which can compete for participants by taking out a prize as ranking argument of a long run for this ranking itself further can be offered while increasing the pleasure of anticipation in lower **** by showing this option information on WEB, the effect which doubles a participant's interest arises.

(9) Moreover, the participant's itself past data (results of prize participation) can be seen as an option, and there is an effect in which a participant is not bored.

[0040]

[Effect of the Invention] Since the prize system for the advertisement of this invention is as above a game participation type prize system, a participant's interest is evoked and there is an effect which attracts many participants. As for participants increasing in number, an effect of advertising, i.e., the sales promotion effect, will increase so much.

[0041] Since a participant finds out in a prize "the game nature which can be enjoyed" and can search for the contents of a prize and probability further, it will go to see the goods which the advertisement of the support company which surely offers the prize intentionally, and its company offer, and the advertising media which is not until now will be produced.

[0042] Therefore, for the company which wants to sell an in-house product and service, it changes to the viewpoint of going by logic by the side of a company to see an advertisement positively from consumers from a viewpoint of making a consumer looking at an advertisement like former, and latter one of an effect of advertising is clearly high.

[0043] Moreover, when a support company knows the data with which the participant actually participated out of two or more genres among other prizes held at the period, it becomes the judgment material in the case of using other advertisements in the genre.

[0044] At the last, as the greatest feature of this invention, an advertiser can use the rational costs according to the effect of advertising in "advertising costs are adjusted according to the number of participants of the person who came to see an advertisement intentionally"s, and can attain optimization of cost performance. Use promotion to the company of this system from the economical rationality of such this system is also achieved. Since it is a new site, the consumer who comes to see the contents of a prize, a question, etc. besides prize participation in fact is also considered [many], and can also expect the effect of advertising more than actual advertising expenses.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

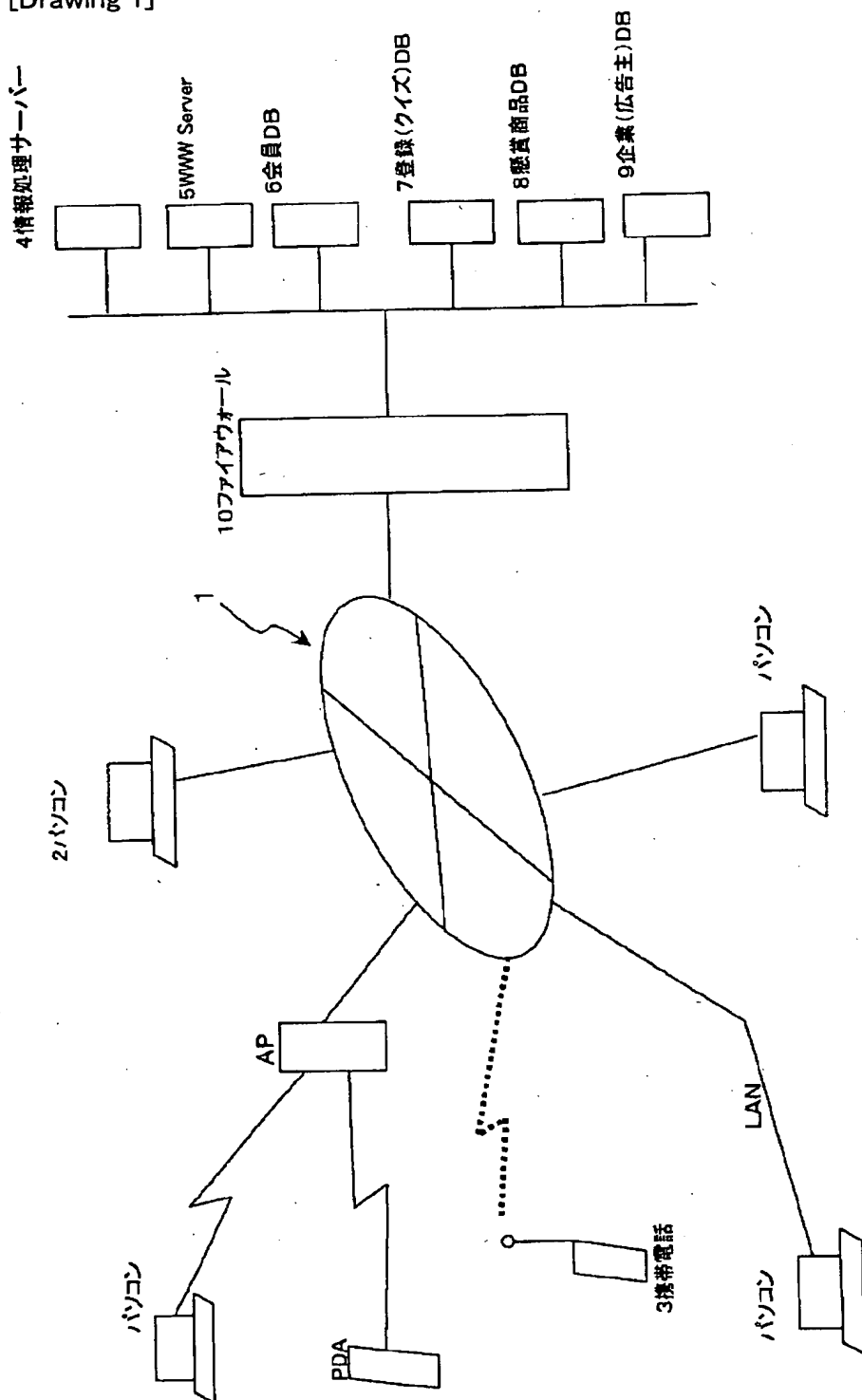
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

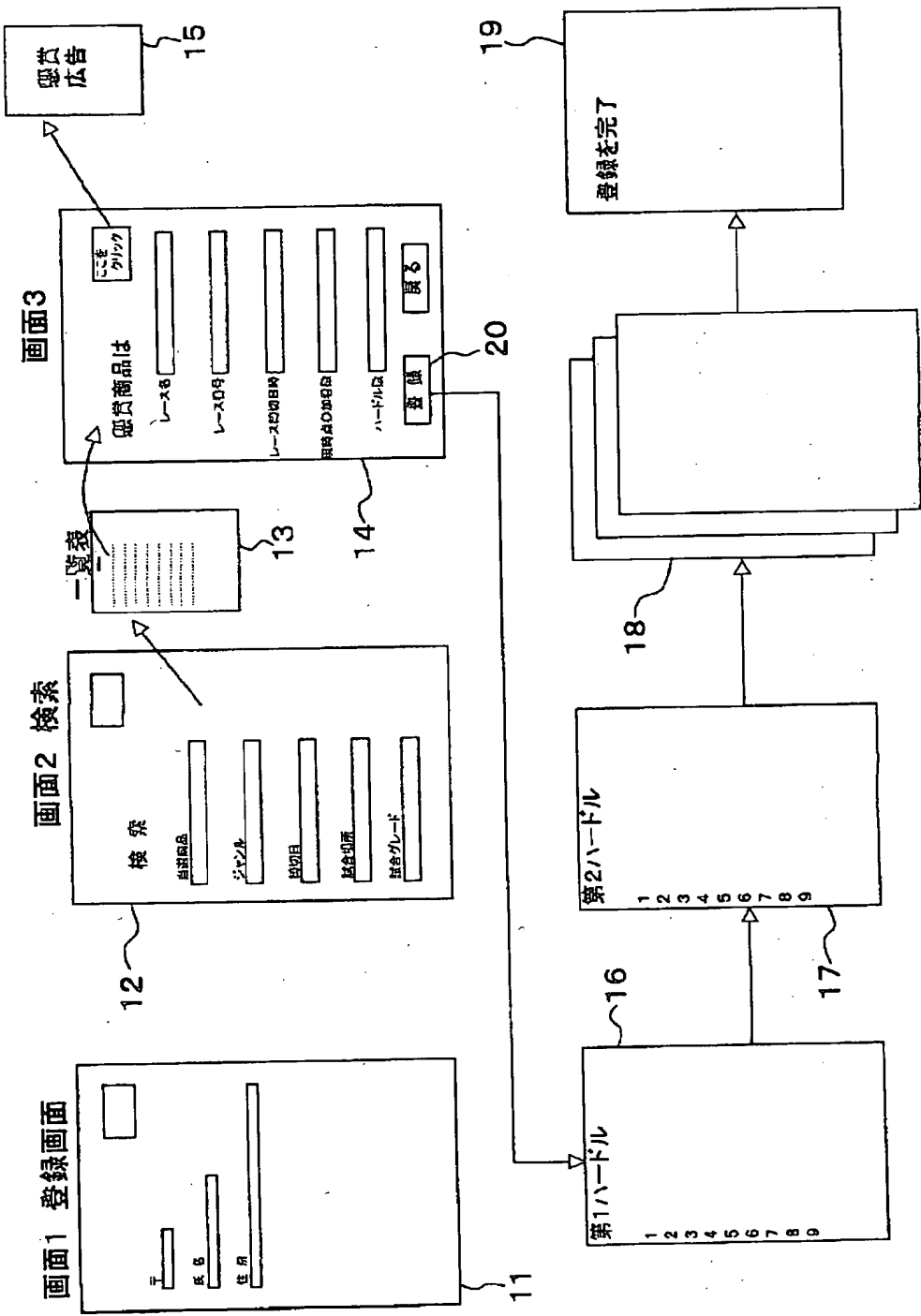
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]

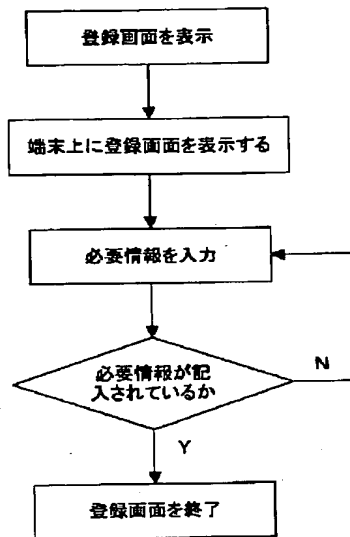


[Drawing 2]



[Drawing 3]

①会員の登録方法



[Drawing 4]

WINNERS 9
参加登録 申し込み画面

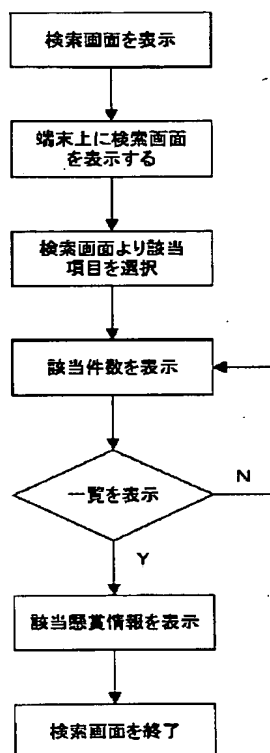
約款

1 郵便番号
2 住所
3 氏名
4 生年月日
5 性別
6 自宅電話
7 携帯電話
8 eメール
9 携帯eメール
10 暗証番号4桁数字
11 暗証番号忘れ合言葉
A 父の名前 B 母の名前 C 血液型

☐ 訂正 ☐ 確認 →クリックで登録番号通知画面へ

[Drawing 6]

②懸賞商品の検索フロー



[Drawing 7]

②② 懸賞参加検索サイト ②②				
◆参加締切日指定	☆本日 明日 その他 年 月 日			
◆エリア指定	☆日本 都道府県番号 外国			
◆グレード検索	全部 ☆S級 A級 B級 C級 D級			
◆ジャンル検索	☆全部 自然現象 スポーツ 経済 レース クイズ 政治 芸能 その他			
◆当選賞品検索	☆全部 スポーツ 雑誌 映画 旅行 レジャー 飲食 衣料 サービス 家庭用品 家電 音楽 化粧品 ポイント 車 バイク			

締め切り日	エリア	グレード	ジャンル	賞品
1999年11月10日	日本	S級	全部	全部

ジャンル	タイトル	協賛企業	賞品
☆レース 経済 政治 自然	日本ダービー 株師予想 北海道知事選挙 降雨予想	あいうえお商店 ABC証券 北の国新聞社 ××遊園地	車旅行 雑誌 化粧品

[Drawing 5]

WINNERS 9

登録番号通知画面

ご利用承諾

- 1 承諾する。 [←クリックで番号通知](#)
 2 承諾できないのでキャンセルする。

↓

あなたの登録番号は、 12025012 です。
 あなたの暗証番号は、 2412 です。
 本日よりご利用いただけます。

[Drawing 8]

協賛企業	あいうえお商店	←クリックで企業HPへ
賞品	車	←クリックで賞品画面
タイトル	第45回日本ダービー	←クリックで予想7-7画面
7-7番号	A10520251	
締め切り日	1999年11月10日 10:00	
参加締切り数	100,000人	
現時点参加数	50,253人	
ハールドル	9 9 9 8	

☆[参加申し込み](#) [前頁に戻る](#) [←7-7](#)

[Drawing 9]

協賛企業 あいうえお商店			
ロゴ			
企業セールスコーナー			
参加者数	賞品	人数	賞品コメント
30万人の場合	7インチモニター JJ 写真	1	新登場 2000CC7インチモニター ¥2,000,000
30万人未満 25万人以上	軽自動車GG360 写真	1	
25万人未満 20万人以上	カスタムバイク125CC 写真	1	
20万人未満 15万人以上	500CCバイク X11 写真	1	
15万人未満 10万人以上	マウンテンバイク222 写真	1	
10万人未満 5万人以上	あいうえお特製 ジャンパー 写真	1	
5万人未満 1万人以上	あいうえお特製 Tシャツ 写真	2	
1万人未満	キーホルダー 写真	5	

[Drawing 10]

協賛 あいうえお商店

日本ダービー情報

昨年のこのレースは、1番・2番人気は6着・9着

と非常にあれた。

勝ったのは、2000Mを逃げた馬だった。

今年も波乱となる可能性が十分あり。

当日は、好天が予想されているので、好タイムが

期待できる。おそらく、1分59秒前後の戦いと

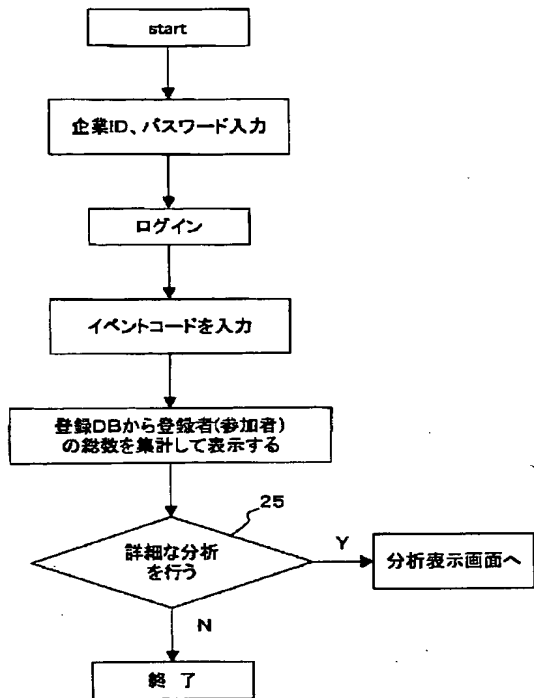
なりそうだ。

今回の一押は、シンボリルドルフ。 写真

情報協力=××新聞社

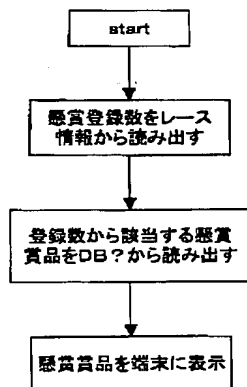
[Drawing 11]

⑩参加者情報を表示する



[Drawing 12]

⑦懸賞商品を登録者数によって決定するフロー



[Drawing 15]

タイトル	第45回 日本ダービー	
ハードル	第1ハードル (1/4)	
協賛企業	中古車と中古バイク専門店 創業50年 あいうえお商店	

[1着馬を予想します。]

1		シンボリルドルフ
2		タマモクロス
3		テンポイント
4		トウショウボーイ
5	☆	グリーングラス
6		オグリキャップ
7		メジロライアン
8		その他の馬
9		1着2頭以上または中止

↑
クワック 訂正 確認

[Drawing 16]

タイトル	第45回日本ダービー	
ハードル	第2ハードル (2/4)	
協賛企業	電話 0722-24-5115 あいうえお商店	

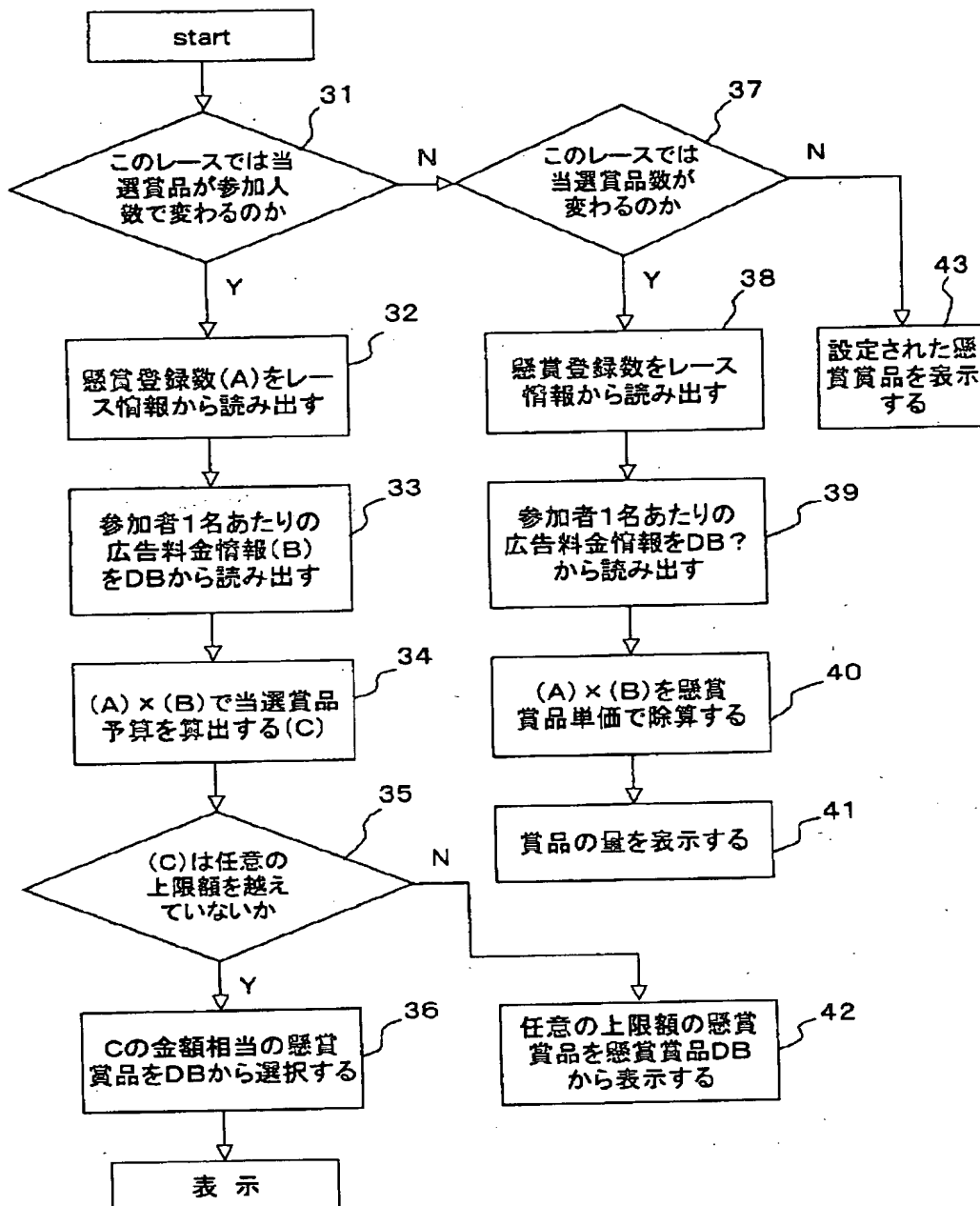
[2着馬を予想します。]

1		シンボリルドルフ
2		タマモクロス
3	☆	テンポイント
4		トウショウボーイ
5		グリーングラス
6		オグリキャップ
7		メジロライアン
8		その他の馬
9		2着2頭以上または中止

↑
クワック 訂正 確認

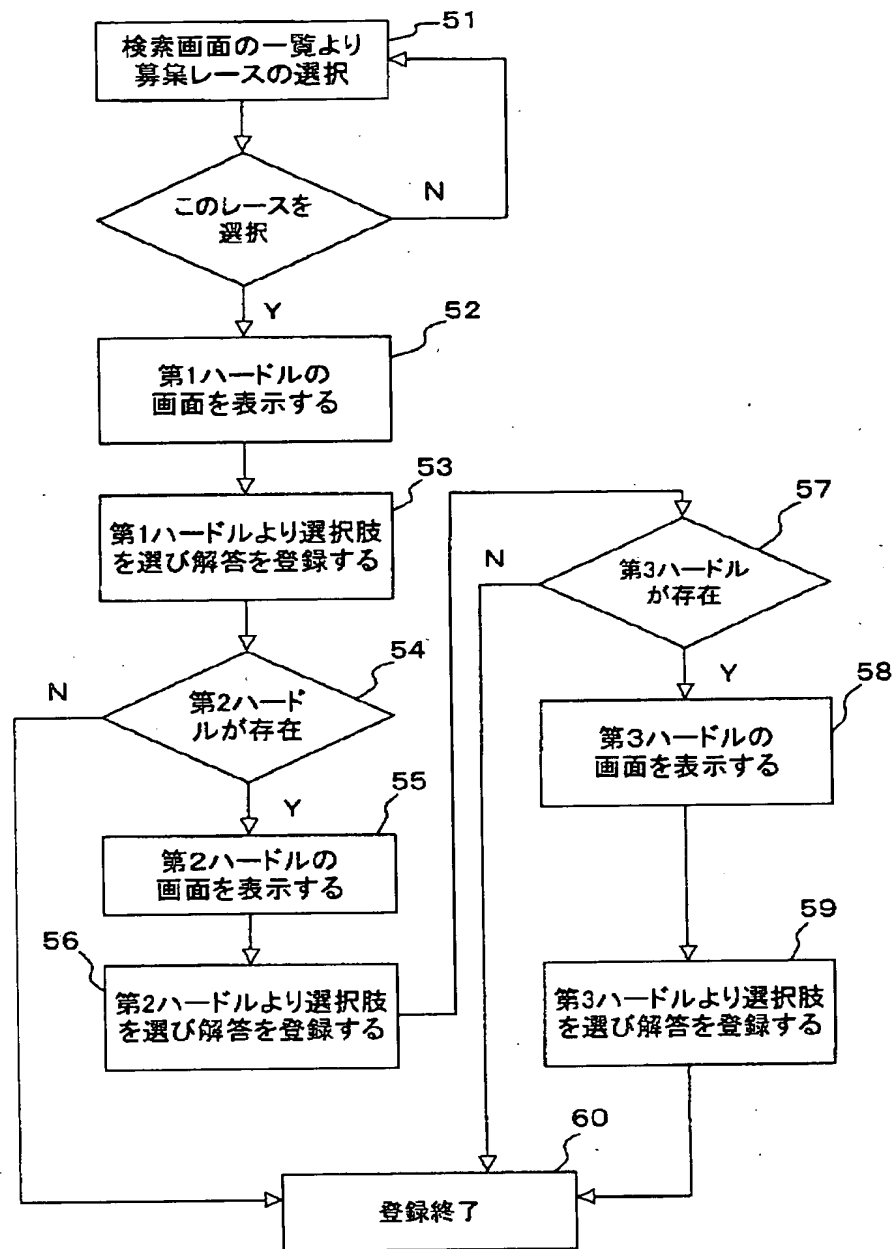
[Drawing 13]

⑥サーバ内処理(登録者への懸賞商品表示方法)

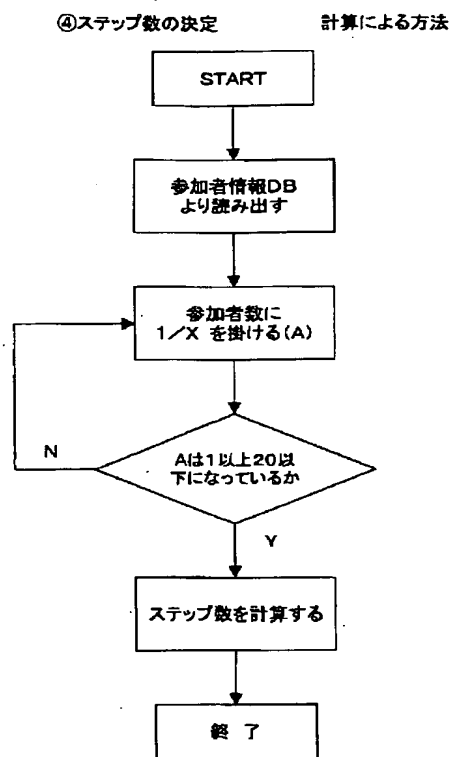


[Drawing 14]

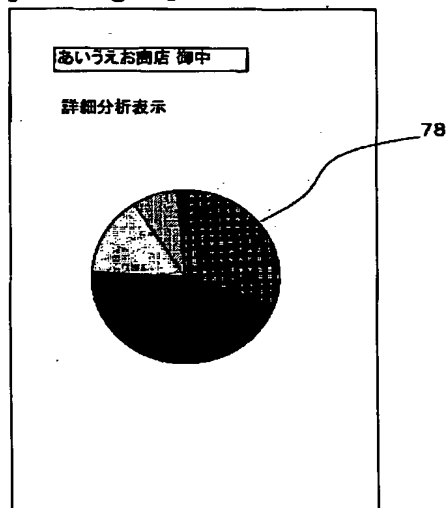
③解答の登録



[Drawing 24]



[Drawing 31]



[Drawing 17]

タイトル	第45回 日本ダービー
ハードル	第3ハードル (3/4)

協賛企業	URL=http://www.aiueo.com あいうえお商店
------	-------------------------------------

[3着馬を予想願います。]

1	☆	シンボリルドルフ
2		タマモクロス
3		テンポイント
4		トウショウボーイ
5		グリーングラス
6		オグリキャップ
7		メジロライアン
8		その他の馬
9		3着2頭以上または中止

↑
7977 訂正 確認

[Drawing 18]

タイトル	第45回 日本ダービー
ハードル	第4ハードル (4/4)

協賛企業	営業時間 am 10 ~ pm 10 あいうえお商店
------	-------------------------------

[このレース (2000m芝) の1着馬のタイムを予想願います。]

1		1分57秒8以上の好タイム
2		1分57秒9 ~ 1分58秒0
3		1分58秒1 ~ 1分58秒2
4	☆	1分58秒3 ~ 1分58秒4
5		1分58秒5 ~ 1分58秒6
6		1分58秒7 ~ 1分58秒8
7		1分58秒9 ~ 1分59秒0
8		1分59秒以上
9		-----

↑
7977 訂正 確認

[Drawing 19]

しばらくお待ちください。

↓数秒～数十秒後

あなたの投票は、985,789番目でした。
ok 投票を確認しました。

なお本日の残りの投票数は、2タイトルです。

[Drawing 20]

あなたの投票は、残念ながら定員オーバーのため
投票ができませんでした。
他のアイテムをご利用ください。
不可
なお本日の残りの投票数は、1タイトルです。

- | | |
|--------------------------|----------|
| 1 参加する | ←参加画面へ |
| 2 過去99アイテムの自分の成績を見る | ←成績画面へ |
| 3 前月(1日～末日)の正解率順位を見る | ←正解率画面へ |
| 4 前月(1日～末日)のハードルクリア順位を見る | ←ハードル画面へ |

[Drawing 21]

過去99アイテム成績一覧(1999年1月1日～前日分のみ)

日付	アイテム	投票記録	結果記録	正解数	正解数
11月10日	日本7-7	9-2-1-2-1-1	9-2-3-3-1-1	2	4
11月10日	株価予想	8-2-3	8-1-9	1	1
11月10日	降雨予想	7-1	6-2	0	0
11月9日	遊幸予想	2-2-2	1-2-2	0	2
11月8日	野球予想	4-5-6-7-8	4-1-2-8	1	2
11月7日
11月7日
過去99アイテム合計				72	33

[Drawing 22]

前月正解率順位

(1999年10月1日～10月31日分)

規定参加7アイテム数は、60以上(1日平均1アイテム以上)となります。59以下の方は、対象外となります。

正解率が同率の場合は、参加7アイテム数の多い方、次に7アイテム数の多い方、正解数の多い方の順とします。

今月の優勝者賞品 協賛 ×××電気株式会社
 ×××オリジナルパソコンセット オープン価格 150,000円
 第2位賞品 協賛 ◎◎◎自転車株式会社
 ◎◎◎マウンテンバイク 小売希望価格 72,000円
 第3位賞品 協賛 ◆◆◆衣料株式会社
 ◆◆◆ジーンズ 小売希望価格 12,000円

順位	住所	氏名	正解率%	参加7アイテム数	選択数	正解数	7アイテム数
優勝	東京	吉田 まもる	88.90	88	420	320	25
第2位	大阪	田中 健児	88.70	80	400	280	20
第3位	岩手	岩崎 かよこ	85.21	92	780	580	29
第4位	北海	太田 こうじ	85.33	65	620	481	19
第5位	沖縄	石井 一	79.15	60	550	322	18
⋮							
第805,003位	大阪	杉野 公彦	22.51	66	820	172	8

[Drawing 23]

ハードルクリア順位
(1999年10月1日～10月31日までの1ヶ月間)

ハーフマラソン順位とは、17777で第1ハーフより連続して777したハーフマラソン数のみをカウントします。

よって、仮に第1ハーフが、不正解(777しない)の場合は、第2ハーフ以降的中であったとしてもハーフマラソン数は0となります。同点の場合は、参加777数の少ない方、次に、正解数の多い方の順で上位とします。

今月の優勝者賞品 協賛 ×××電気株式会社
×××オリジナルパソコンセット オープン価格 150,000円

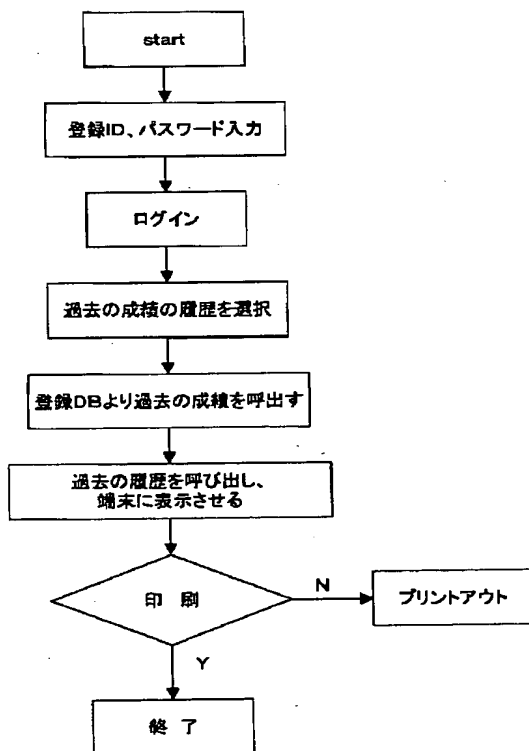
第2位賞品 協賛 ③③③自転車株式会社
③③③マウンテンバイク 小売希望価格 72,000円

第3位賞品 協賛 ◆◆◆衣料株式会社
◆◆◆ジーンズ 小売希望価格 12,000円

順位	住所氏名	777ハーフ数	参加777数	正解数	正解率%
優勝	東京 秋田 いづこ	55	88	420	87.00
第2位	大阪 奥村 太郎	52	80	400	82.10
第3位	岩手 石田 はじめ	50	92	780	58.50
第4位	北海 太田 こうじ	49	65	620	48.26
第5位	沖縄 川井 一郎	48	55	322	22.50
...					
第205,109位	大阪 杉野 公彦	20	66	620	29.30

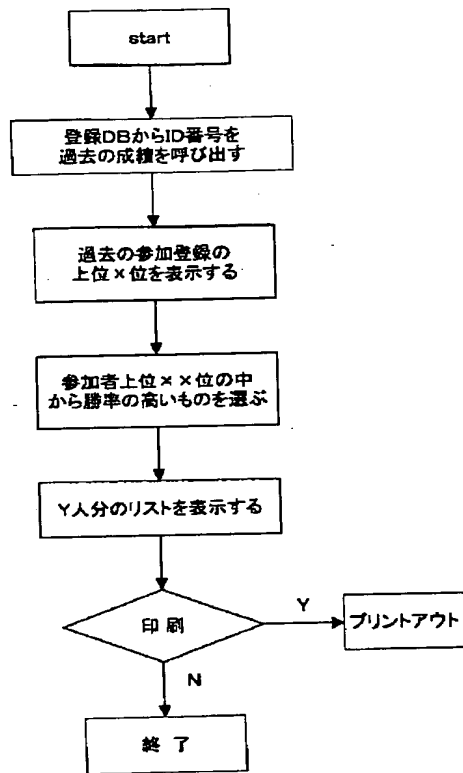
[Drawing 25]

⑧登録者の過去の履歴の検索



[Drawing 26]

⑨管理者が提供する2次抽選のフロー



[Drawing 27]

⑤ 懸賞商品DB

広告開始日	グレード指定予定タイトル	広告単価	上限	設定ハードル

(a)

商品提供DB

	A	B	C
1	300万人	120万人~	6万人~
2	250万~300万人	100万~120万人	5万~6万人
3	200万~250万人	80万~100万人	4万~5万人
4	150万~200万人	60万~80万人	3万~4万人
5	100万~150万人	40万~60万人	2万~3万人
6	50万~100万人	20万~40万人	1万~2万人
7	0~50万人	0~20万人	0~1万人
8			
9			

(b)

賞品DB

	A	B	C
1	325万円	130万円	8.5万円
2	275万円	110万円	5.5万円
3	225万円	90万円	4.5万円
4	175万円	70万円	3.5万円
5	125万円	50万円	2.5万円
6	75万円	30万円	1.5万円
7	25万円	10万円	0.5万円
8			

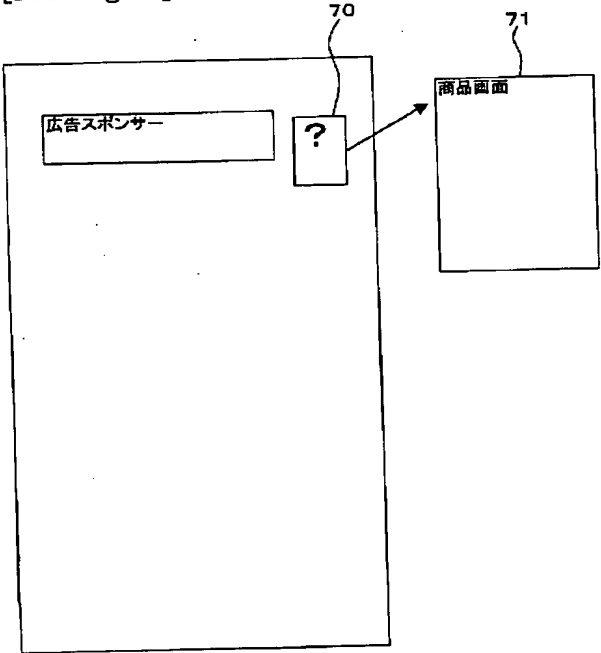
(c)

ステップ数DB

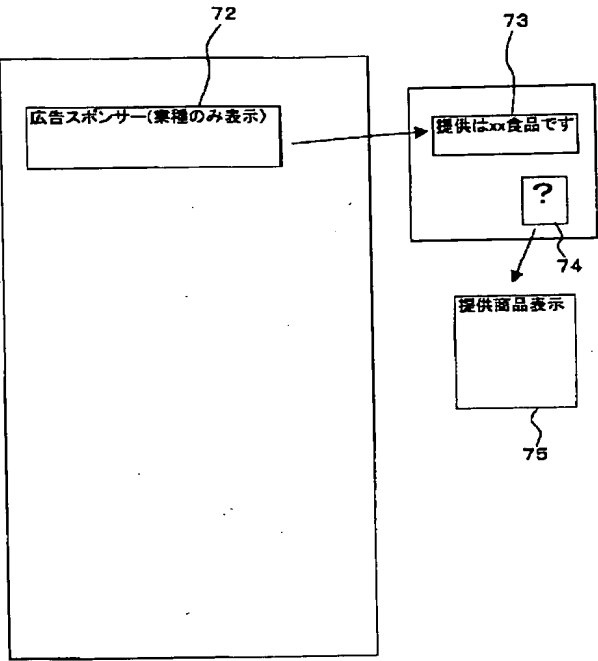
	A	B	C	Z
参加人数目安	500万人	400万人		100人
ステップ数	9	8		1

(d)

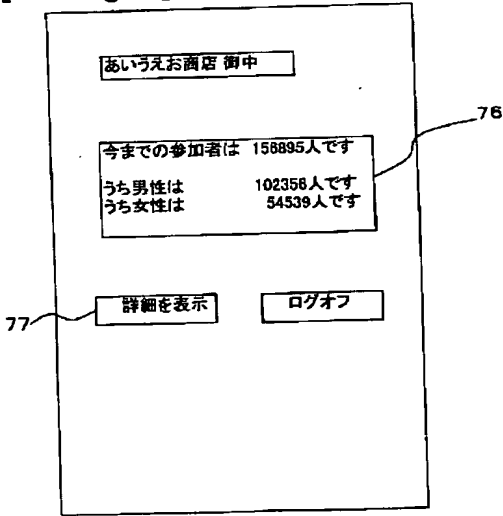
[Drawing 28]



[Drawing 29]



[Drawing 30]



[Translation done.]